TRATTATO TEORICO PRATICO DEL GIUOCO DI DAMA COMPOSTO DA...

TRATTATO

TEORICO-PRATICO

DEL

GIUOCO DI DAMA

COMPOSTO

DA MICHELANGELO LANCI.

TOMO PRIMO.

ROMA
CON APPROVAZIONE.
1837.

S'abbiano dunque altri le loro armi, lor destrieri, lor'aste, lor mazze e palle, lor nuoti e corsi: e di molti giuochi a noi attempati lascino dadi e tessere; sì che però a noi ne diletti . . . .

TULLIO *in quello del Catone Superiore, cioè della senettute.*

PROEMIO.

Dice un'antico proverbio che l'arco sempre teso per cocca di leggieri si frange, ma se a tempo allentasi è utile al molto saettamento; e ciò per farne dotti non si convenire a persona un'indurato e perseverato studio a materie che dimandano acuto senno, affinchè l'animo oppresso da troppo lungo e faticato esercizio non abbatta le forze del nostro corpo e ne renda impotenti alle più piccole cose operare. Il perchè, nello accostumare la gioventù a' morali, alle belle arti e alle scienze ne' seminarj e collegj, fu savio provvedimento de' reggitori lo asseguare tra giorno agli adolescenti poche ore di onesto sollievo all'animo per certi giuochi di facile apprendimento che, senza disusar lo intelletto dalle fine e utili speculazioni, danno loro in giucando tale una soavità e giocondezza, che alle gravose cure interrotte con fresco talento e con lieto cuor si rifanno.

Tra' molti giuochi quasi primajo è quello che appellasi *Giuoco di Dama*; il quale, tuttochè semplice e comunale, nondimeno è da preporre all'altro, più largo, sottile e ravviluppato, degli *Scacchi*, per la ragione che questo ultimo affina e molesta di troppo lo ingegno de' giocatori, e si reputa con giustizia da molti anzi un penoso travaglio, che una lieta e grata ricreazione alla mente: laonde il Genovesi nella sua *Diceosina* quello voleva dagli studiosi giovanetti per ogni via dilungato. La quale abitudine fanciullesca del giucare a Dama tolsi io pur dal collegio, nè so farmene pentimento s'ella mi fu così stretta all'animo che mi accompagnò passo passo verso i vecchi anni che annovero. Ancor mi si ammentano le nobili gare, le vigorose imprese e disfide co' miei pari già sostenute, le cui vittorie mi faceano avere sì buona opinione del giucar mio, che reputavami essere non ultimo tra valentissimi giocatori.

Appresso per esperienza avvisai che il mio valor si moveva più dall'altrui debolezza che da mia scienza di giuoco: al quale disinganno divenni quando nel 1804, recatomi a Roma

per apprendere la sagra letteratura orientale, già innanzi sapendo per fama essere alcuni Romani in siffatto giuoco maestri, mi venne talento di accontarmi con elli, misurar co' medesimi la virtù mia, e ragionar soprattutto intorno alla condotta delle partite che senza grave sforzo e affinata industria non si possono tavolare. E nel vero, siccome per addoppiati sperimenti fui certo che alcuni giocatori d'assai prevalevano per larghezza di metodo e scaltrezza di vedimento a' miei scontri e mi combattevano; così non altrimenti mi venne aperto che tutta loro dottrina attenevasi al non mai rallentato uso del giuoco, e vincevano altrui senza darmi ragion del lor vincere.

Sopracciò imparai avere non pochi dilettanti di Dama qui in Roma un giuoco scritto, cui gelosamente guardavano siccome cosa di alta lieva e valevole a far guadagnate le avverse puntaglie su lo scacchiere: i quali scritti, per moneta facilmente acquistati, esaminai e ponderai così bene che scopersi non essere in essi alcuna fermezza e certitudine di buon giuoco; perciocchè la più parte delle giocate aveano falsi movimenti, nè tanti, quanti da un forte avversario poteano in campo schierarsi. E in quelle scritture erano le giocate une da altre per li nomi degli inventori distinte; e le *Nacchianti* leggevansi e *Carmagnini*, ancora le *Del-Piastra*, le *Colonnesi*, le *Scaramucci*, le *Cherubini*, le *Jacobucci* e via via cotante che recitar non approda. Imperocchè meglio che una volta mi avvenne di dover riscrivere a favore di contromossa tale o tal giuoco da elli a utilità di mossa allibrato. Non moverò sermone del falso metodo per essi tenuto nello scrivere i vicendevoli affronti, come di quello a cui ogni buona disposizione falliva; anzi tanto ne si mostrava sregolato e confuso sì ne' segni e contrassegni, sì nelle divisioni e suddivisioni delle partite, e sì nell'aggreggiamento delle disformi qualità e maniere di conflitti, che senza tema di scortesia assomigliare dovemmo que' loro quaderni ad intralciatissimo labirinto, ond'uomo, per molta valentia ch'e' si avesse nel disgroppare groviglio le, scapolar non poteva. Tanto furono disveduti i segnatori e ritrovatori di esse partite!

Mosso io pure dal desiderio di registrare il mio giuoco pensai dapprima se potevano invenirsi regole acconce a qualunque movimento di offesa e a qualsiasi contromovimento

ch'uom faccia in difendersi. E tanto per lo studio addentrai nella essenza dello scacchiere e del cammin de' pezzuoli che potei disvelare alla fine un coperto procedimento delle pedine per quadrata figura onde il nerbo della offesa e difesa assodavasi e statuivasi. E perciocchè a mè, negli orientali studi inteso tututto, l'opera sarebbe tornata di peso gravissimo e di nojosissima cura (avendomi proposto farne occupazione sol solo negli ozj delle autunnali vacanze): così a menomare la tralunga sollecitudine di un'intiero trattato teorico-pratico del giuoco di Dama, mi associai a due de' migliori maestri del nostro tempo nell'arte del giucare, vale a dire al *Banchieri* e al *Caporali*, ambiduo romani; il primo vivente ancora, che in sua giovinezza corse per Italia affrontandosi con quanti veniva a lui fatto d'intavolare partite; il secondo, non ha guari da noi per sempre diviso, che aveva ardore e ingegno a bene sciogliere i viluppi de' giuochi ove gliene avessi fatta proposizione. Nè tanto del primo quanto l'opera del secondo giovommi a inchiedere la più sublime parte del giuoco, attesochè questi non sì legato, come quegli era, a' civili officj, avea più largo spazio di tempo a secondare i momenti di ricreazione a' miei scientifici lavori per lo ritrovamento e ordinamento de' casi e delle regole atte a stabilire la forza delle partite informanti il pratico trattato di Dama ch'io avea concetto di fare. E per fermo elli giucavano e faticavano meco senza penetrare al fine e alla intenzion del mio giuoco, non avendo io loro comunicata giammai l'ampiezza e pienezza dell'opera a questo ultimo acconcio condotta.

Divisione di tutto il trattato si è in quattro parti. E nella prima dispiegasi la natura del giuoco sì per rispetto allo scacchiere, come alle rotelle che vi camminano; si danno le leggi del giuoco, e si propongono e sciolgono varj problemi. La seconda volge a' tiri e sottotiri che iniziano le partite; ad essi conseguono le giocate che ne provengono; e in fine è una cerna di giuochi elementali che aprono la via a conoscere meglio i futuri assalimenti descritti in avanti, e giovano a combattere coloro che muovono senza ordinamento le rotellette, non badano alle buone costrizioni delle partite, e l'arte del giucar disconoscono. Le quali due parti nel primo volume del nuovo nostro trattato si assettano.

La terza parte apre il secondo volume con manifestare innanzi la condizion de' *quadrati lavoratori*; poi per pratico giuoco sviluppa tutti gl' intrigati scontri che gli *alti quadrati* attuar possono contro gli avversarj su lo scacchiere. Alla quarta e ultima parte si uniscono i molti modi che tener possono per offesa e difesa i *bassi quadrati*, come in aperto così in chiuso campo disposti: nè di questo gli antichi sapevano fiore. In fine si farà conchiusione non che ragionando sul generale disponimento dell'opera, ma sì anche esponendo brevissimi cenni, comunicatimi dal mio fratello Fortunato, intorno a' rapporti di esso giuoco con la geometria di situazione. Il quale compiuto ordine del giucare con tesseruole per abaco darà a divedere a molti non essere lui sì ristretto e povero di casi, nè sì facile e leggiero com'elli forse in addietro si argomentavano.

Non è mestieri che qui per parole mi allarghi in dichiarar convenenti, attesochè si hanno qua e là spiegazioni acconce all' intendimento delle varie partite; le quali abbiamo a volta a volta nomate per le circostanze del tempo, del luogo e delle persone, perchè siffatti nominamenti alla facilità di richiamarle a memoria d'assai conferiscono. Possa il sollazzevole mio lavoro esser grato alla gioventù, distorla da' giuochi di rischio e ricondurla a' laudevoli usi de' nostri maggiorenti, che si piacevano intendere al giuoco di Dama secondo italica maniera, senza inchiedere a capricciosa fantasia scacchieri di Polonia, nè regole e andamenti del come giuocasi in Francia; ciò che in l'età nostra, a somma italiana vergogna, da molti si adopera. Possa non altrimenti esser'utile in parte anche a' barbassori Giudici della Crusca, i quali ad accumulare parole spogliano e rispogliano i travecchi libri con sì lunga briga che non mai esce di loro mani il meglio accozzato vocabolario, da tanti e tanti anni alla italiana letteratura promesso; possa, io ripeto, essere a siffatti ricercatori giovevole, or che propongo a' maestri in lingua per questo nuovo trattato novelle voci a cernere e corre, voci levate come dal volgare uso, così dalla illustre parlatura de' nobili giocatori di Dama, voci de' cui dichiaramenti l'antico nostro vocabolario ha difetto. Così almeno troverei grazia, per via di giuoco, appo quelli, se non la invenni per sagre opere filologiche col tarlato e guasto loro frullone sì mal vagliate.

PARTE PRIMA.

DELLO SCACCHIERE E DELLE PEDINE.

Tale e tanta è l'antichità dell'accozzare sopra uno scacchiere qualsiasi con pezzuoli di vario colore un giuoco, che trapassa ogni memoria d'uomo. È fama avere avuto il giuoco degli scacchi suo principio all'assedio di Troja per virtuosa opera de' guerrieri che alla distruzione di quella intendevano. Ma se a cotanta altitudine di secoli rimonta il giucar degli scacchi, dir possiamo con dirittura che il giuoco di Dama gli è sopra: imperocchè di sua natura è semplicissimo, e quanto più le cose mostransi scempie, tanto più a' loro principj si levano. Non credo essere nazione sul mondo che o poco innanzi o poco appresso non siasi fatto uno scacchiere a suo modo per assettarvi con più pezzuoli una immaginata forma di guerra. Narrava il Cook aver veduto anche nelle isole otaitiane giocare i selvaggi con sassolini di variato colore sopra un largo scacchiere solcato in terra con terminata partizion di quadretti. Ma noi a siffatte storie e quistioni non vogliam tener dietro, contenti alla forma e maniera della tavola e de' pezzuoli che ereditati abbiamo dagli ottimi nostri padri, senza frugar nelle origini, senza descrivere le varietà dell'antico nè del moderno tempo, e senza volerci unire a' disappensati uomini che si avvisano di mal fare se alle stranie abitudini non si ammodano.

CAPITOLO PRIMO.

ORDINAMENTO DELLO SCACCHIERE E DELLE PEDINE.

§. 1. *Dello scacchiere.*

Non sarà disutile cominciare il trattato del Giuoco di Dama dal ragionare intorno alla forma dello scacchiere, tuttochè questo sia volgarmente conosciuto, chi avvisa e sa per esperienza che in ogni abituro si trovansi piccoli e grandi scacchieri, ma raramente ci vien fatto di vederli regolari e perfetti; tra perchè ad essi mancano le convenevoli proporzioni,

e perchè le tinte de' loro quadretti non si confanno a' colori delle pedine, talchè l'occhio del più addestrato giocator ne si offende e male adopera suo acume nelle grandi partite.

Lo scacchiere è una tavola piana di un perfetto quadrato, diviso per sessantaquattro quadretti o quadratelli diametralmente e perpendicolarmente con variato colore tra sè distinti; i quali quadretti, da noi con arabica voce chiamati *scacchi*, diedono allo scacchiere nominamento.

Tale debb'essere la proporzione dello scacchiere che nè per eccesso nè per difetto di grandezza al giocatore dia noja: dacchè sopra un tragrande arnese troppo spazia nostra veduta e meno all'occhio si assetta la rappresentazione delle figure che dall'adagiamento delle pedine risultano; e per contrario sopra uno scacchiere trapiccolo male operando la mano al movimento delle pedine, le anzidette figure esser possono con facilità discomposte a danno o fastidio di lui che giuoca. Il presentato disegno dell'uno de' sessantaquattro quadratelli, con 38 millimetri, o circa, di base disposto, ti sarà norma a bene proporzionare la tavola, il cui lato per 30 centimetri ti darà gradevole quadratura (Tav. n. 1).

§. 2. *Delle pedine.*

Al giuoco di Dama bisognano su lo scacchiere ventiquattro rotelle da noi volgarmente chiamate *pedine* o *pedone*, dodici per un colore, dodici per altro differenziate. Si dee conformare la rotondità della pedina alla quadratura dello scacco; e ciò rileva d'assai alla speditezza e al comodo de' giocatori: imperocchè una piccola pedina sopra un grande scacco starà per lo più fuor di centro, e le figure da' pezzuoli composte non compariranno tanto bene ordinate per linee, quanto a' giocatori fa d'uopo: e similmente una grande pedina sopra un piccolo scacco, dando molestia alla operazion delle mani o dita nel muovere e traslocare i pezzetti, impedirà la nettezza de' figuramenti a mossa a mossa variabili. Per conseguente la pedina dovrà su lo scacco adagiarsi per modo che si avvicini ma non aggiunga col suo cerchio a' lati del quadratello. E baderai che sia ben torniata, con alcun rilievo all'orlo della circonferenza e poco incavo nel centro, affinchè sia tolta con fermezza dalle

dita del giocatore e lasciata non barcolli: e quanto più sarà di salda materia, siccome di ebano o di avorio, tanto più su lo scacchiere stabilmente riposerà (T. n. 1, *a*). Non sia così alta che adombri i vuoti scacchi, nè così bassa che prendasi a stento dal giocatore e con pericolo che, sdrucciolando giù di mano, cada e guasti gli ordinati figuramenti. Ti conformerai anche in questo al nostro disegno, e avrai scacchiere e pedine alla giusta loro proporzione attagliate, se al diametro della pedona concederai 35 millimetri e 8 al grosso di quella (T. n. 2).

§. 3. *De' colori agli scacchi e alle pedine più confacevoli.*

Stabilita la proporzione degli scacchi con le pedine è da fissar bene i colori di queste e di quelli. Gli scacchieri in bianco e nero con pedine parimenti nere e bianche son da schifare; perchè se giuochi su' quadratelli bianchi, assituandovi nere pedine, tanta nerezza ti verrebbe sott'occhio che il vuoto scacco dalla pedina potresti cernere a pena: per converso ove tu giocassi per li neri con suvvi bianche pedine la molta bianchezza ti nojerebbe. L'esperto giocatore affisa più le pedine che i quadratelli, e gli è grato avere tra quelle i colori che tra sè più si oppongono: laonde sarà buono far le pedone per bianco e nero distinte, mentre per gialletto e turchinetto, che a' due altri ben si maritano, gli scacchi specificar si potranno. Per tale disposizione di tinte avrà molta quiete la vista nelle molte ore di giuoco, e le nere e bianche rotelle nelle intrecciate partite non ti faranno disvedere nè in fallo cadere. Forsechè non avviene talvolta che i giocatori invitino a barattare senza l'appoggio o base della terza pedina, ingannati dalla conformità de' colori onde scacchi o rotelle coperti sono? Questo non incontrerà mai a chi giuoca ove i fermati quattro colori lo scacchiere gli mostri.

§. 4. *Dello scacchiere da studio.*

Lo scacchiere, sul quale vorrai studiare alla vera arte del giuoco, sarà per lo migliore di bianchi e rossi quadratelli con suvvi bianche e nere pedine; alle quali assegnato abbiamo siffatti colori per la ragione che, dovendosi chiamare a nome

tutti i quadretti su che difilano i pezzuoli, è d'uopo scrivervi note con inchiostro che dal bianco risulta appieno. Sappiate che abbiamo statuito di concedere all'avversario le nere e al giocatore le bianche pedine; per modo che nel trattato nostro, quando nominiamo le rotelle nere, vogliamo intendere le pedine della parte avversa, e quando appelliamo le bianche significhiamo le nostre. In quanto alle rotelle da studio, le farai alquanto minori che le descritte in addietro, conservando nondimeno l'ampiezza di quello scacchiere (Tav. n. 3, *b*): perciocchè molto comoda cosa è che le pedine non cuoprano nè ascondano le sottoposte segnature, affinchè queste senza sollevamento di quelle lo studiante uom possa cernere. Sopracciò lo apprendere il giuoco su grande scacchiere con piccolette pedone ti può profittare assaissimo; poichè da queste portandoti, ne' fervorosi scontri con avversarj, all'altre su lo scacchier più assettate, e' ti parrà dal male al ben trapassare.

§. 5. *Delle segnature sugli scacchi e dell'allogamento delle pedine su questi.*

Tuttochè si possano così descrivere e contrassegnare i quadratelli del giuoco come allo studioso giocatore più aggrada, via tanto giudichiamo essere acconcio metodo e semplicissimo differenziare per majuscole romane lettere e per numeriche cifre indiane gli scacchi. Primieramente perchè l' una metà dello scacchiere pertenendo al giocatore, l'altra al suo avversario, è bene che la prima dalla seconda per variate note sequestrisi; ancora perchè troviamo essere stata antica costumanza in Roma e in Italia avere scacchieri da studio per siffatta norma segnati: laonde venendoti a mano una vecchia giocata, scritta per quella disposizione di lettere e numeri, tu possa con agevolezza sul tuo scacchiere invenirla. Le romane lettere date sono all'avversario, i numeri al giocatore: e tu studiando alle partite abbi dal tuo lato i numeri, siccome quelli che t' insegneranno a conoscere e rammentare le relazioni che tra sè hanno gli scacchi su cui le pedine procedono, relazioni da noi discoperte e in disgiunto articolo dichiarate, relazioni di alto rilievo a chi bene specula nelle partite: ciò che per lettere non potresti senza molestia di mente asseguire.

Posto lo scacchiere a modo che la diagonale de' bianchi scacchi incominci dall'angolo superiore sinistro e termini al destro angolo inferiore dicontro a té, segnerai A, B, C, D sopra i quattro bianchi scacchi della prima linea orizzontale: E, F, G, H su la seconda: I, L, M, N su la terza: O, P, Q, R su la quarta; e sarà questa la metà dello scacchiere all'avversario diputata.

Sopra la quinta linea comincerà la tua parte con la numerazione di sinistra a destra 1, 2, 3, 4: noterai la sesta con 5, 6, 7, 8: la settima con 9, 10, 11, 12: la ottava ed ultima con 13, 14, 15, 16. Tanto le lettere quanto i numeri saranno a comodo degli studiosi allogati al sinistro angolo superiore del quadratello, come la Tavola ti ammaestra (n. 4).

E sarà bene che tu abbi anco uno scacchiere con doppia segnatura, vale a dire con numeri sotto le lettere e con lettere sotto i numeri; la quale seconda segnatura porrai all'angolo inferiore destro di ciaschedun quadratello, conforme al disegno che ti addito (n. 3). Questo secondo scacchiere non che servire ti può quanto il primo, anzi ti giova a veder prontamente le relazioni de' tuoi scacchi con quelli dell'avversario, e a trasportar senza pena giocate di mossa in contromossa, ove tra studiare ti fosse d'uopo conoscere la contraria postura.

Assetterai le dodici pedine dell'avversario sopra i notati scacchi delle tre linee *a—d*, *e—h*, *i—n* lasciando libera allo andamento di esse pedine su la opposita parte la linea *o—r*: e assituerai le tue sopra le tre line 5—8, 9—12, 13—16, e avrai al tuo procedere sgombra la prima linea 1—4. Questo allogamento di pezzuoli guarderai sempre, nè permetterai ad alcuno di ordinare le file a modo che il cantone 16 ti stia a sinistra: chè ciò sarebbe, secondochè per pratica ravviserai, contro l'ordine e la natura del giuoco.

§. 6. *Dell'uso delle segnature su lo scacchiere e del metodo da noi osservato nel descrivere il giuoco.*

Le segnature degli scacchi servono alla nominazion delle linee, a diffinire i figuramenti dalle pedone composti e ad allibrar le partite. Il metodo per noi praticato a notare e scrivere i giuochi è il più semplice e chiaro che poteva tenersi. Con-

ciossiachè tutto il giuoco a proposte e risposte riducasi, così formate abbiam due colonne, di proposta l'una, di risposta l'altra, a qualunque delle due parti il proporre o il rispondere si pertenga. Sta la proposta alla sinistra del leggitore, la risposta alla destra; talmentechè ogni proposta ha dicontro a sè la risposta. Sarà dunque la sinistra colonna sempre del giocatore, la destra dell'avversario. E nota che, se toccherà da prima il proporre o il muovere campo al giocatore, la colonna sinistra darà principio alla segnatura; se il primo passo toccherà all'avversario, quella avrà cominciamento dalla destra colonna; la quale mossa è considerata siccome ceduta all'avversario, mentre la risposta del giocatore si giudica siccome proposta di partita. Il perchè antimessa una linea a sinistra, starà contro questa la prima mossa dell'avversario, e quindi succederanno le scritte cose per proposte e risposte, siccome fu detto. L'uno e l'altro caso per un'esempio dichiareremo.

Se muovi per primo la pedina 7 portandola al 3, e l'avversario ti risponde con lo M al Q, sarà da segnare a sinistra 7. 3, a destra M. Q, con divisione intradue 7. 3 — M. Q; e questo dirà che tu hai mossa la pedina stante allo scacco 7 e l'hai traslocata a quello del 3; e che l'avversario ti ha risposto con la pedina allogata allo scacco M assituandola al Q. Per tal modo diffinita viene per iscrittura la prima mossa e la prima contromossa, alle quali succederanno le altre con questo medesimo ordinamento:

7. 3 — M. Q.
12. 7 — L. O.
5. 2 — O. 1.
16. 12 — F. M ecc.

Così proseguendo il cammin de' pezzuoli sino all'ultimo della partita, la colonna alla tua sinistra sarà del giocatore; l'altra alla tua destra, dell'avversario.

E quando al giocatore fallasse il muovere per primo, sempre sarà sua la sinistra colonna, e dell'avversario la destra: perciocchè la partita per nostra scrittura procederà:

—— — L. P.
6. 2 — E. L.
7. 4 — N. Q.
4. R — A. E ecc.

Pe' quali esempj avrai compresa la norma del segnar nostro così nella mossa, come nella contromossa: e ben vedi che in questa si considera ceduta all'avversario la prima andata; appresso la quale muove il giuoco come se avesse col 6, 2 suo principio, a cui faccia l'opposita parte con E, L sua risposta.

E siccome le andature dell'avversario si avviano conforme al suo intendimento ed arbitrio, e in certi casi può egli per varie maniere rispondere; così stanziato abbiamo di prenotare siffatti cambiamenti col nome di *variazioni*, e registrar queste appresso le giocate con succedevoli numeri secondo ch'egli può fare un primo, un secondo, un terzo mutamento e via via, o tutti essi in un solo ovvero in diversi punti della partita, affinchè ogni variazione sia con ispeditezza dallo studente giocatore invenuta. Ed ove nelle variazioni medesime incontrasse un'ulteriore combattimento per l'opposto giocare, quello vedrai per alfabetiche note minori additato. In quanto a' brevi consideramenti a non trasandar da chi studia o chi giuoca su le partite o variazioni, qualunque elle sieno, sappi che *asterischi* e *manine* ti faranno di quelli ammonito. Col quale metodo allibreremo i piccoli e grandi giuochi con la maggior lucentezza; e a prima vista scorgerai se la giocata sia di mossa o di contromossa, solo che guardi se a destra o a sinistra la segnatura incominci; perciocchè se lo scritto dalla tua sinistra colonna ha principio, la giocata è di mossa, se dalla tua destra, sarà senza meno di contromossa.

CAPITOLO SECONDO.

ANALISI DELLO SCACCHIERE.

Nel descrivere i molti casi che giucando c'incontrano su lo scacchiere ingombrato dalle pedine, ci è d'uopo alcuna fiata non che diffinir certi scacchi, ma eziandio certe linee e mezze linee su le quali debbono farsi speziali considerazioni di assalimenti e difese. Il perchè ci siam consigliati di nominare partitamente quelle linee e quegli scacchi, su che un più vasto e utile giuoco si opera. Togli in quanto alle linee 1.° *la diagonale*; 2.° *le parallele*; 3.° *la croce*; 4.° *la crociera*; 5.° *la*

spina; 6.° *la catena* o *serpetta*; 7.° *le basi*: e in quanto agli scacchi: 1.° *il cantone*; 2.° *il biscacco*; 3.° *la mèta*; 4.° *il verticale*; 5.° *il centrale*; 6.° *i gemelli*; 7.° *i simpatici* o *correlativi*: delle quali cose tutte partitamente ragioneremo.

Diffinizione delle linee.

§. 1. *Della diagonale.*

Lo scacchiere per la sua quadrata forma aver potrebbe due diagonali quando tutti i quadratelli occupati fossero da pedine: ma siccome in ogni due scacchi è una rotella, così avviene che una sola sia la *diagonale* dello scacchiere, quella su cui le pedone camminar possono e schierarsi alla offesa. La linea dunque A, 16 è la diagonale dello scacchiere.

§. 2. *Delle parallele.*

Le *parallele* dello scacchiere sono le due più lunghe e più prossimane linee, su le quali operar possono le pedone; linee eguali per distanza e lunghezza tra sè, come si veggono essere appunto le due linee 9, D e 13, H; e quella detta è superiore, questa inferior parallela. Ora saprai che lo scacchiere da una traversal parte ha la diagonale, dall'altra opposta le parallele.

§. 3. *Della croce.*

I quattro scacchi 2, 10, 5, 6 per la rappresentata figura si addimandano da' giocatori la *croce*, su cui si fanno utili prove di assalimento. Dal G, Q, M, N la croce dell'avversario è determinata; nè a somiglievole figura, in altri punti dello scacchiere acconciata, siffatto nome di croce si addice.

§. 4. *Della crociera.*

La *crociera*, diversa dall'anzidetta croce, nasce per due linee, l'una orizzontale, perpendicolare l'altra, che ad angoli retti si tagliano sugli scacchi 1, 2, 3 e P, 6, 14. Dicesi crociera perchè su queste due linee s'incrocicchiano le pedine per combattere l'avversario con l'ordinamento di un trapezio ne' problemi spiegato. La qual figura si esercita altresì negli opposti scacchi C, M, 3 e P, Q, R.

§. 5. *Della spina.*

Appelliamo *spina* la retta linea 2, 15 per rispetto al luogo da essa occupato, e per rapporto al nobile uso di lei, composta di quadratelli d'immediata corrispondenza, come vedrai all'articolo de' correlativi e simpatici quadratelli. Questa spina debbesi gelosamente custodire e rigorosamente difendere, con farle andare accanto pedine a muta, come attorno alla spina de'circhi antichi andavano bighe e cavalli. La linea B, Q sarà la spina dall'avversario debitamente sostenuta.

§. 6. *Della catena o serpetta.*

La *catena*, che dal curvarsi e ricurvarsi nominiamo ancora *serpetta*, è la tortuosa linea 3, 6, 11, 14, e dicesi catena o catenella perchè ha forza di legare, stringere e incatenare tutti i giuochi che a destra e a sinistra intavolar si possono da' giocatori. La catena, siccome la spina, formata viene per quattro scacchi d' immediata o vicina corrispondenza, secondochè spiegheremo. Gli scacchi 3, 14 sono gli estremi anelli; gli 11, 6, comuni alla spina, sono i mezzani della catena. L'avversario per lo C, F, M, P quella possiede.

§. 7. *Delle basi.*

Non una ma due sono le basi dello scacchiere, chi esamina esser questo da considerare e tenere per due parallelogrammi, formati ognuno di quattro linee; della quale partizione la soprana metà all'avversario, la sottana al giocator si pertiene. Sarà A, D la superior base alla contrariante parte, e 13, 16 la inferiore a tè dovuta. E la investigazione dello scacchiere, in quanto alle linee, fermiamo per trattar delle voci agli scacchi assettate.

Diffinizione degli scacchi.

§. 1. *Del cantone.*

Abbiamo finora esposta la ragion delle linee che per varj e proprj nominamenti su lo scacchiere distinguonsi. Qui toccar dobbiamo la parte seconda risguardante i nomi dati ad alcuni scacchi o quadratelli che alla operazion del giucare più

servono e favoreggiano. A cominciar dal *cantone* dicovi che, sebbene tutte le pedine posanti su le due opposte linee A, 9 e D, 16 diconsi accantonate, e per conseguente ognuno di quegli scacchi può nominarsi in largo senso cantone; nondimeno per cantoni dello scacchiere propriamente intendiamo gli estremi della diagonale A, 16: sicchè bene avvisi che il cantone A dallo avversario, il 16 dal giocatore è occupato.

§. 2. *Del biscacco.*

Il *biscacco*, volgarmente nominato il *giochetto*, per la ferma difesa che ivi può farsi giocando e anche per lo discorrere de' pezzuoli su quelli, senza poter essere fuor levati da uguali forze, si è la estremità delle auzispiegate parallele; di maniera che i due quadratelli 13, 9 formano il biscacco sinistro che ti si addice, e i due altri D, H compongono il destro che dall'avversario si tiene.

§. 3. *Della meta.*

Lo scacco 2, termine e punta della spina, addimandasi *meta*, attesochè ad usurparlo tutte le forze mirano dell'avversario, per la estrema utilità che in occupandolo acquistasi alla partita; e veramente giunge alla meta se l'opponitor vi si astalla, siccome tu non altrimenti arriverai a toccarla se al quadratello Q del rivale ti vien fatto di assituarti.

§. 4. *Del verticale.*

Lo scacco 3, vertice del tuo rettangolo 13, 3, 16, chiamasi *verticale*: dall'avversa banda il P fa vertice al rettangolo D, P, A. È questo il maggiore angolo equilatero che sul parallelogrammo si ottiene, ed esso vertice tutta la base dello scacchiere signoreggia e protegge.

§. 5. *Del centrale.*

In opposito senso al verticale presentasi il *centrale* 14, vertice del rettangolo equilatero 1, 14, 4. E dicesi questo il centrale scacco, perchè da lui solo partir possono due raggi che aggiungano agli estremi punti della prima linea del giocatore. Il quadratello G sarà nell'avversa parte il centrale. La

virtù di questo scacco tra giucare è larghissima; dacchè non si può muovere su lo scacchiere puntaglia che a quello non riconducasi. Ivi è come la sede propia del maresciallo di campo che spedisce le forze dove a mancar vanno, e d'onde egli stesso si avanza quando il bisogno ciò chiegga. Quanti mai si vantano bravi giocatori senza neppure conoscere e sapere dove il centro de' varj giuochi si appunti!

§. 6. *De' gemelli.*

I due scacchi 6, 11 del giocatore ed F, M dell'avversario nominati sono *gemelli*. Essi hanno tanta affinità e parentezza tra sè, che in tutto lo scacchiere sono i soli di un prossimano e immediato rapporto. Stanno mezzani alla catena e alla spina. Ed ora meglio comprenderai la forza e importanza della catena o serpetta, come di quella i cui quadratelli estremi sono vertici de' maggiori angoli equilateri del parallelogrammo, e i due centrali, comunicantisi con la spina, altra importantissima linea, hanno quella tal relazione che dal vegnente articolo ti si farà manifesta e chiarita.

§. 7. *De' simpatici o correlativi.*

Gli scacchi *simpatici*, che diconsi altresì *correlativi* e *corrispondenti*, sono quegli otto quadratelli che per via del simpatico numero si ravvisa avere tanta affinità e amicizia tra sè, che gli uni senza gli altri stare non possono in azione ne' magistrali movimenti delle grandi e faticose partite. La quale simpatia, che ciascuno degli otto scacchi tiene e conserva con un diffinito quadratello degli altri otto che loro si associano, non potendosi comprendere se non per la cognizione del menzionato numero simpatico, è necessario innanzi l'essere in questo istruiti per quindi poter fare uso di quelli. Intendete che, sedici essendo a ciascuna banda i quadratelli da giuoco, otto debbono mettersi in corrispondenza con otto nel proprio lato; ed è quanto il dire che le progressive note numeriche 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, debbono singolarmente accomunarsi a quel numero degli altri otto 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, che a loro si connatura. A scoprire tale corrispondenza non è gran fatto, dacchè a prima veduta disvelasi, che relazione

maggiore non può esser tra essi otto e otto numeri, da quella in fuori che tutti al composto numero 8 li riconduca. L'1 adunque risponderà al 16, perchè 16 più 1, facendo 17, è figura dell'8, secondo il dettato de' maestri in cifera; il quale 8 nella somma di quell'1 e 7, acconciante il 17, si trova. Parimente il 2 si riferirà al 15, il 3 al 14 e via via; per modo che ogni due numeri, tra que' sedici sunnominati, che insieme uniti sommeranno 17, figura dell'8, si diranno simpatici, corrispondenti o relativi, e ti ammaestreranno a conoscere la simpatia de' quadratelli; essendochè nella pratica del giuoco ben si ravvisa che le relazioni degli scacchi utili a sostenere con forza gli assalimenti dell'avversario, ovvero a proporli con vigore al medesimo, da' numerici rapporti della figura dell'8 non si sequestrano. Ciò dichiarato, potrà ogni studioso la mediata e immediata corrispondenza de' quadratelli comprendere. La spina e la catena saranno le sole linee d'immediata relazione, perchè in sè stesse a' simpatici numeri danno luogo; e tutte le altre corrispondenze si chiameranno mediate, perchè, sendo lontane tra sè, abbisognano dell'altrui mezzo a farsi valere. Nè lascerò di rammentare che la importanza e il lavoro de' gemelli, ne' difficili scontri, nasce appunto dall'essere i soli che siffatta corrispondenza abbiano a sè stessi approcciata. La medesima simpatia di numeri e scacchi è altresì nell'opposto parallelogrammo, e giova fartene sperto; attesochè quanto più il giocatore unirà con le pedine i suoi rapporti e turberà le relazioni alle mosse dell'avversario, tanto più si porrà in circostanze profittevoli a vincere. Tutto questo nella pratica del giuoco sarà per noi additato. Ciò basti all'analisi dello scacchiere; imperocchè a quella delle pedine ci è debito di procedere.

CAPITOLO TERZO.

ANALISI DELLE PEDINE.

Innanzi di metterci nel grande e vasto giuoco, che tutte ventiquattro pedine operar possono sul doppio parallelogramma, fa d'uopo ammaestrare altrui in ciò che le pedine lavorar possono da sè, cioè staccate dalle relazioni loro con tutta la schiera

che sul campo si affronta o difendesi. Sgombrerai di tutti i pezzuoli lo scacchiere da studio e collocherai dove ti verrà significato que' pochi che alla spiegazione de' movimenti bisogneranno. E fermo sia quanto innanzi stanziato venne intorno a' colori, cioè che le nere pedone all'avversario, le bianche al giocatore, ossia alla parte da te posseduta, si assegnano.

Della varia condizione delle pedine e delle opere loro su lo scacchiere.

Avuto ragguardamento al luogo dove le pedine dimorar possono tra giuoco in su la tavola, elle diconsi *isolate*, *accompagnate* o *accostate*, e *accantonate*. Saranno in isola quando occuperanno un quadretto mentre i quattro altri a' suoi angoli sono vuoti. Due nere pedine in E, Q e due bianche in 6, O si chiameranno isolate. Se in vece elle avessero all'uno de' suddetti scacchi appressata una rotella, si direbbero accompagnate. Due bianche in 6, 11 e due nere in Q, M, sono tra sè accompagnate o accostate; di che dedurrai non essere i pezzuoli su lo scacchiere in approccio o compagnia se non per obbliqua linea. Le accantonate in fine son tutte quelle che o posano o vanno a posare sopra i collaterali quadrati. Se fossero due pedine a due consecutivi scacchi collaterali, e una terza venisse per adagiarsi in quelle, anche essa terza direbbesi accantonata. Tre bianche, a darvene acconcio un'esempio, in 1, O, I e tre nere in R, 4, 8, sarebbero delle cotali.

Ma per rispetto alle operazioni che le rotelle esercitano su lo scacchiere, ogni spartata cosa suole da' giocatori per certi modi e termini significarsi, che tutti esponiamo per dare a ciascuno il necessario schiarimento. 1.° La *mossa* e *contromossa*; 2.° il *mangiare*; 3.° il *buffo*; 4.° il *baratto* e *sottobaratto*; 5.° il *sottodare* e *contrattempo*; 6.° la *damatura* e *sdamatura*; 7.° le *pedine damate*; 8.° lo *specchio*; 9.° il *muovere*, *mangiare* e *barattare sul tempo*; 10.° il *tiro*; 11.° il *sottotiro*; 12.° gli *occhiali*; 13.° la *testata*, il *bivio* e *trivio*; 14.° la *sega*; 15.° la *legatura* e *chiusura*; 16.° *il pari* e *dispari*; 17.° la *partita*: è tutto quello di cui faremo, a norma degli iniziatori del giuoco, ordinatamente ragione.

§. 1. *Della mossa e contromossa.*

Per *mossa di pedina* intendiamo il passaggio ch'ella fa per mano di giocatore dal sottano scacco, ove giace, all'un degli obbliqui sopranamente accostati: per conseguente non potrà mai la pedina avanzare due scacchi consecutivi, in qualsivogli senso, nè mai retrocedere. Laonde tutte quelle che partono dalla linea 5—8, camminar debbono sempre all'insù fin che giungano all'ultima linea A—D, e per opposito quelle che partono dalla riga I—N, sempre verranno in giù sino a toccare la base 13—16.

Esempio. Assituamento de' pezzi. Bianchi in 9, 10, 12, 13, 15. Neri in 1, 2, 3, I, Q. Guarderai questa postura di rotelle finchè altra alle mie prove non sia mestieri.

Se vorrai muovere il 15, porterai il pezzo all'11, nè ti sarà mai conceduto guidarlo al 6 o al 7; e parimente, se volessi tu dar mossa al 12, potresti condurlo al 7 o all'8, non mai al 4 o al 16. E dopo che avrai mosso quel primo 15, 11, se l'avversario risponde I, O, il movimento di quella sua pedina dicesi *contromossa*: e per converso ov'egli primo camminasse con I, O e tu gli contrapponessi 15, 11, il suo andare chiamerebbesi di mossa, il tuo di contromossa.

§. 2. *Del mangiare.*

Ove due rotellette di vario colore sieno ad approccio di scacco e dietro sè non abbiano sostentamento di altra pedina, ma un vuoto quadratello, allora quegli a cui tocca la mossa debbe saltar la pedina, collocarsi al diretro sgombro quadretto e fermare, trovando termine all'andata, o seguitare il salto fin dove trova aperto il cammino. Fatto il salto, leverà a suo profitto dallo scacchiere quel pezzo o pezzi che dalla pedina saltati furono; la quale tolta di rotelle dicesi volgarmente *mangiare.*

Esempio. Allogherai i pezzuoli secondo maniera già nello indietro paragrafo determinata.

L'avversario, avanzando il 2, 6, pone sua pedina al toccamento della tua stanziata al 10, ma tu non potresti far salto, perchè quella non ha dietro sè scacco vuoto, occupato essendo dalla sua rotella 3; e lo scacco 2, disgombrato per lo passaggio

del 2 al 6, resta al salto della tua pedona uno scacco di fianco non mai tale di dietro, quale al mangiare bisogna. Se poi l'avversario movesse 2, 5, metterebbe il pezzuolo a tocco con la rotella tua al 9, lascerebbe dietro sè scacco vuoto, e tu potresti far salto col 9 al 2, mangiando e togliendo via dallo scacchiere il pezzo 5 dell'avversario. Lo stesso farebb'egli di tè, ove tu movessi il 9, 5; per la ragione che attaccheresti in allora la tua pedina alla sua, lasciando conseguentemente il diretro scacco invanito, ed egli, saltando col 2 al 9, la pedina 5 a buon diritto ti mangerebbe.

Ora pogniam caso che dall'avversario si procedesse col 3, 6; ben vedi ch'e' non solo ti approccerebbe una pedina lasciante dietro sè scacco vuoto, ma ti disporrebbe al salto anche il secondo pezzo Q, rimaso senza appoggio e difesa: e tu allora far dovresti un doppio salto senza fermarti, portando cioè il 10 al 3, e senza dimettere dalle dita il pezzuolo, saltar di nuovo all'N, e via levar dalla tavola le rotelle 6, Q, quando abbi la tua pedona al suo luogo depositata. Il medesimo avverrebbe se ti venisse mosso di contro il 3, 7; imperocchè avresti a saltare col 12 al 3 e senza posarti risaltare dal 3 all'N, lasciar quivi la rotelletta, e mangiare le due, in 7 e Q dimoranti, del tuo rivale: pe' quali esempj imparato avrai i modi e le regole del far presura de' pezzi o mangiarli.

Ti voglio ammonito che all'italiano costume la rotelletta mangia sempre innanzi, non mai a ritroso; nè dovrai ad alcuno permettere che modi stranieri vengano a sconciare il bel sistema del giuoco italiano predando pezzuoli nel doppio senso dinanzi e di dietro. Sia dunque legge inviolabile che le pedine in ogni incontro mangino sempre in avanti. E, ad istruirti per un'esempio, aggiungi in quell'assituamento di pezzi una tua bianca rotella allo scacco M, e dicoti ch'essa non può essere via tolta per salto ovvero per mangiamento dalla nera Q in F; nè tampoco ti sarebbe lecito di mangiare saltando dall'M al 4, stantechè in siffatta vicissitudine si sarebbero due pezzi alla unione, ma non avrebbero dietro di sè il vuoto scacco ne' modi già premostrati, poichè il di dietro dell'M alla tua pedina è il Q, e il di dietro del Q alla nera è la M, e si all'una e si all'altra i retro scanni son pieni.

§. 3. *Del buffo.*

Viene il *buffo* per lo rifiuto ch'uom faccia del mangiar la pedina messa all'avvicinamento del salto, o dal non mangiar tutte quelle che mangiar puote, o in fine dal mangiar male e contro gli stanziati regolamenti; ne' quali casi il giocatore assoggettasi alla perdita della pedina, nel toglier la quale dallo scacchiere dicesi *buffo* o *soffio*, come se un' improvviso colpo di vento ne la portasse. Se tu muovi, per cagion di esempio, in quell'assegnata postura di pezzi il 12, 7, e l'avversario risponde con I, O, e' cade in pena, e tu via gli togli il pezzuolo 3, quindi muovi quel che vuoi e devi. Sappi che, se tu presentassi il mangiare alla parte avversa col 10, 6, ed egli, schifando ovvero obbliando il mangiamento, rispondesse l' I, O, allora, siccome egli potea saltare col 2 o col 3, così a tuo utile e piacimento l'una delle due puoi buffare. Ma nota che, se buffi il 3, restandoti una pedina a toccamento col vuoto quadratello a lei dietro, nel muovere mangiar devi con 6, O: che se ciò non facessi, sarebbe a profitto dell'avversario la tua pedina 6, che via per lo soffio ti sarebbe da lui sottratta. Nel caso poi che tu soffiassi il 2, allora ad arbitrio moverai, dopo il buffo, col 6, 2, ovvero, faccendo altra mossa, lascierai quella mangiare. Aggiungo ancora che se alla tua mossa 12, 7 l'avversario obbliasse il mangiare con 3, 12, e in quella vece entrasse col 2 al 6, in questa circostanza non solo buffar devi il 3, ma eziandio col 10 saltare al 3 e all' N, rimovendo dalla tavola il 6 e Q, col guadagno di tre pedone sull'avversario. Siccome talvolta può tornare in buon conto il farsi buffare alcun pezzo per salvarne altri, su' quali è già tesa la insidia del giocatore; così ti voglio ammonito che a tale proposito sono determinate leggi da mantenere nè trasandare si possono, le quali in ispartato capitolo troverai e a tuo addottrinamento consulterai.

§. 4. *Del baratto e sottobaratto.*

Baratto o *cambio*, per lo giucare di Dama, allora si nomina, quando una o più rotelle nella medesima linea o in diversa da ambe le parti si mangiano. Tenendoti al soprallegato esempio, se avanzi il 12, 7, l'avversario mangia con 3, 12, tu

rimangi con 15, 8; questo mangiare e contromangiare, levate via dello scacchiere le pedone a vicenda acquistate, si addimanda baratto. A voler proporre dunque una pedina a baratto è a lei necessaria la base di un'altra pedina a' lati dello scacchiere, o di due se vuolsi cambiare per lo mezzo della tavola, poichè la rimangiante pedona aver debbe dietro sè quadratello occupato; cui s'ella mai non avesse, allora chi prima salta al mangiare, non le si ferma innanzi, per non sottomettersi al buffo, ma prosiegue il mangiamento e ogni baratto fallisce. Cambiatosi un pezzo nella descritta guisa, vien nome di *semplice* al baratto, cambiandosene due, gli viene di *doppio* il nominamento, e togli questo caso ad esempio. Ti accosta col 10, 6 alle nere 2, 3, e un doppio baratto sarà per succedere, cominci pure suo pasto dal 2 o dal 3 il tuo rivale. E veramente s'egli col 2 portasi all'11, tu vai col 15 al 6 e, allo scender di lui col 3 al 10, tu saltando salisci col 13 al 6; ed ecco per succedevole operazione guadagnati due pezzi da' bianchi, due altri da' neri, e doppio cambio si è fatto. Non altrimenti avviene se l'avversario a mangiare comincia col 3, 10, perchè tu levi due pedine a un tempo col 13, 6, O, e quando quegli ultima il mangiar suo con I, 2, ognuno per due vinti pezzuoli si agguaglia, pezzuoli per doppio cambio acquistati.

I sunnotati esempj del cambio si operano su le medesime linee; ma se brami veder circostanza di quello per variate linee eseguito, leva il tuo 9 da quell'essa postura di rotellette, quindi porta il nero Q al 4: ora senza meno scorgi che, se tu andassi mai col 12 all' 8, egli entrerebbe col 2 al 5, e i cambj sopra diverse linee fatti sarebbero.

Ad ottenere il baratto sopra le medesime linee o si mette ad avvicinamento la rotelletta nell' indicato modo ovvero, trovandosi già ella approcciata ma in ischiera con altre a lei sottoposte, che non le danno quel vuoto scacco senza cui non barattasi, si muove di fianco la soggiacente pedina, si ottiene vanità di quadrello e il cambio lavorasi. Il quale cambio si appella *sottobaratto*, perchè da una sottana mossa e' si genera. Alla intelligenza di questo trasloca il pezzo 9 al 6, e via togliendo l'1 e 2, astalla il tuo 12 all' 8. Ora se vai di fianco al 5 col 10, privi di base la rotelletta 6, che già stava al tocca-

mento dell'avversa pedona senza potere esser mangiata, e fattole rimaner vuoto scacco di sotto, all'avverso baratto dai campo, a quel baratto il quale, per siffatta circostanza, sottobaratto siamo usi di nominare. Parimente se t' inoltri coll' 8, 4, sforzi il rivale a mangiar col Q, 8, fai vuoto scacco sotto alla nera 3, cui, sottobarattando, tu mangi. Tra le quali presure, che ambedue per sottobaratto si fanno, è tal differenza che la prima sopra la medesima linea, la seconda sopra diversa consumasi. Conchiudiamo che al sottobaratto in linea abbisognano tre pedine da' lati dello scacchiere, e quattro in suo mezzo, fuor di linea due sole bastar potranno. Disordina pure, o studioso uomo, quella union di pezzuoli, avendoci essa alla sposizione de' varj casi bastantemente servito.

§. 5. *Del sottodare e del contrattempo.*

Il *sottodare* è il farsi mangiare uno o più pezzi per mettersi in buona e favorevole posta di giuoco: e dicesi sottodare non tanto per rispetto alla sottodata pedona, quanto per la ragione che si fa scendere per quel mezzo l'avversario da un'alta postura da lui occupata. A dartene esempio assitua le bianche in O, 9, 10, 12; le nere in 1, 2, F, Q. In questo caso, dovendo tu muovere, ti troveresti allo scorcio, ma sottodando con lo O in L il pezzetto alla pedina F, costringi l'avversario a scendere dall'alto F, col debito salto, al basso O, astallarsi dove tre pedine son fermate da due, e col tuo andare dal 12 al 7 chiudi ogni passo a non fargli avanzato il cammino. Per tal sottodare di pessima ad ottima assituazione venir potresti.

Il *contrattempo* è una mossa fatta fuori di tempo, la quale una parte a rischio, un'altra a vantaggio dispone. Te ne dò prova con le bianche in 2, 6, 7, 10, 14, e con le nere in 1, O, I, Q, D. Se qui l'avversario movesse D, H, tu non potresti cambiare con 10, 5; perciocchè quegli entrerebbe coll'O all'1, e farebbe di tua pedina guadagno. Ma se, alla vece di quel D, H, egli spingesse il D, G, caderebbe nel contrattempo, vale a dire nella mossa fuori di tempo fatta, che a tè giovamento, a lui danno molto cagiona. E nel vero baratta ora con 10, 5, e osserva com'egli appresso il cambio non può entrar più nell'1; imperocchè, se vi entra, tu porti il 7 al 3 e, due

pedine mangiando contr'una, guadagni pezzo; se poi ricusa lo entrare, movendo G, N, tu stesso profitterai dell'entrata in 1 col 2 e via gli torrai la pedona. Certo è che tanto uno è miglior giocatore, quanto meglio sa trarre vantaggio da' contrattempi e fa del sottodare buon'uso.

§. 6. *Della damatura e della sdamatura.*

La *damatura* è la occupazione che un pezzuolo, da qualunque linea partito, fa di uno degli scacchi informanti l'avversa base dello scacchiere; e la *sdamatura* è lo sgombro fatto di uno scacco da una pedona posante su la propria base per incamminarsi verso la base dell'avversario; talmentechè la base 13—16 è luogo di sdamature al giocatore e di damature all'avversario, e l'altra A—D sarà luogo di sdamature a questo e di damature a quello. Dicesi damatura perchè la pedona va ivi a ricevere gli onori di Dama, e sdamatura perchè la rotella discuopre lo scacco dove le Dame si creano. Facciamoci ora a manifestare i privilegj delle pedine, giunte ad essere Dame, per italiana costumanza goduti.

§. 7. *Delle pedine damate.*

La pedina arrivata ad occupare uno scacco dell'avversa base è riconosciuta per Dama, e l'avversario è obbligato darle una compagna di onore; e questo si opererà da lui con farle soprapposta una pedona dello stesso colore; così pedina sopra pedina addimandasi *pedina damata* ossia *Dama*. Questa avrà il diritto e la potenza di retrocedere, sarà rispettata e temuta da tutte le pedone del contrario colore, le quali, ove le si accostino, mangiate sono senza ch'esse possano lei offendere. Ella indirizza il cammino dall'alto al basso della tavola e torna dal basso all'alto a suo piacere, sì veramente che non discorra nè passeggi più che uno scacco alla volta: non viene a contesa se non con dama sua pari, con la quale potrà cambiare, buffare e mangiare di qua e di là, di sopra e disotto: è anteposta all'onor della preda o mangiamento, quando l'avversa pedina fosse dall'un de' lati a toccamento con pedina, dall'altro con dama. Da tutti questi privilegj ben vedi quale e quanta utilità recar debbe allo scioglimento de' giuochi una dama o pedina

damata; e quanto può tornare a buon conto del giocatore il perdere anche rotelle per avere anzi tempo o prima dell'avversario la dama. Nel procedimento delle analisi avrai esempj di questi e altrettali privilegj dalle dame acquistati.

§. 8. *Dello specchio.*

Lo *specchio* è un piccolo quadrato composto a vuoto centro su lo scacchiere per quattro pedine di due colori; come sarebbe per due nere in 1, 2 e per due bianche in 9, 10. Si nomina volgarmente specchio, perchè le pedine così allogate sembrano a muta a muta specchiarsi tra sè. Cotali poste sommamente da inchieder sono dallo speculante giocatore su' varj punti dello scacchiere, come quelle che ammannano casi bellissimi ad assalire copertamente l'avversario per tiri e sottotiri i quali poco appresso dichiareremo.

§. 9. *Del muovere, mangiare e barattare sul tempo.*

Le pedine damate, che in avanti appelleremo per lo semplice nome di dame, prestano comodità di muovere e mangiare certi pezzi al rivale, che senza il loro soccorso nè muovere nè mangiar si potrebbero. La potenza e il dovere, che le dame hanno, del mangiare, ne' vicendevoli occorsi di dama e pedina attuate a mangiamento, innanzi alle pedine, ciò conduce a tanto bene del giocatore gli assalimenti, che nulla più. Se una dama nera predar dovesse un bianco pezzuolo, tu potresti metterne altro bianco ad approccio di un nero senza esserti in allora furato; e poscia, ove il nero avesse dietro sè vuoto scacco, tu potresti regolarmente mangiarlo; la qual mossa o mangiata direbbesi *fatta sul tempo*. E se dopo il tuo mangiare sul tempo, rimangiato fosse il tuo pezzuolo dall'avversario, ciò direbbesi baratto sul tempo. Poni, a fartene sperimento, pedine bianche in I, 3, 5, 14; dama nera in O, rotelle nere in A, D, M. Portando l'avversario la dama in 1 sarà obbligato, dopo la tua mossa, mangiare il 5. In questo frattempo se tu avanzi con I, E, non potendo egli mangiar con A, L, avrai fatta la mossa sul tempo per andartene a dama. Ove alla vece del I, E ti posassi col 3 al Q, di quivi saltando all' F, mangeresti sul tempo; e quando in fine ti piacesse andare in quella circostanza al 3, P,

dovresti mangiar con P, G, e l'avversario rimangerebbe con D, M e fatto avresti un baratto sul tempo. I quali tre casi basteranno a insegnarti il muovere, mangiare e barattare sul tempo. Non è da confondere il movimento sul tempo col contrattempo; dacchè le mosse del contrattempo sono le false che il poco avveduto giocatore guidano al male, ma quelle fatte sul tempo sono le giuste che lui al bene conducono.

§. 10. *Del tiro.*

Il *tirare* o mandare ad effetto un *tiro* (che altri con variato nome appellano per Italia. *scrocco* o *scrocchetto*) è il mangiare per forza di giuoco all'avversario più pezzi a un medesimo tempo; e ciò si attua o chiamando alcuna sua pedona per una sola mossa a toccamento di altra tua sopra un quadratello, da cui spiccandosi la mangiatrice pedina trovi per cammino più rotelle a saltare, e questo avrà nome di tiro *scoperto*; ovvero portando i suoi pezzuoli per più mosse o più forzate prede su quegli scacchi su' quali tirar si vuole, e questo sarà chiamato tiro *coperto*. E il primo addimandasi di prima intenzione; il secondo, se obbligato viene per due sole mosse, si nomina di seconda intenzione, se per tre, di terza intenzione, e via e via sermonando; sì veramente che la mossa, per la quale, in mangiando, sopra più scoperte rotelle si tira, non si annoveri fra le intenzioni: imperocchè negli aperti casi, ove tu mangi due pezzi, farai tiro *a due*; ove tre, avrai semplicemente un tiro *a tre* conseguito. Le pedine adunque, non potendo far su la tavola più che tre salti, asseguir non potranno uno scrocco maggiore di tre; ma con le dame, che per cammin retrocedono, si potranno tiri a quattro e a cinque operare.

Esempio. Disponi tre bianchi pezzuoli in 9, 10, 14, tre neri in 1, 2, M; muovi 10, 5, egli mangia coll'1 al 10; tu saltando portati col 14 al 5, P, G e fatto avrai un tiro a tre scoperto di sola prima intenzione. Che se l'avversario avuta avesse la M in G, ti conveniva fermarti in P, e il tiro sarebbe stato di quelli che diconsi a due. Ora tenuto che la M stia in B ed una tua bianca pedona in M, conservata alle altre l'antica posta, intendi bene che, ad operare il tiro a tre, ti è d'uopo innanzi sottodare la M alla F; e, venuta la F in M,

devi muovere il 10, 5, per tirare a tre col 14: ma questa volta e' si dice tiro a tre coperto di seconda intenzione, essendochè non era quivi scoperto se non il tiro a due: laonde per iscroccare a tre si è dovuta fare la intenzione prima con la mossa M, F e la seconda col 10, 5; ed eccoti bene spiegato perchè di seconda intenzione e' si appelli. Quando poi le nere dimorassero in B, L, 2, le bianche in M, 1, 9, 10, 14, tu, movendo M, F, quindi 1, O e 10, 5, conseguiresti col 14 un tiro a tre coperto di terza intenzione. Finalmente se giacessero le nere in B, L, I e le bianche in M, 1, 2, 9, 10, 14, ad ottenere il tiro a tre coperto ti bisognerebbero quattro mosse, e direbbesi tiro a tre coperto di quarta intenzione. In effetto muovi 1, O, poi 2, O, quindi M, F e 10, 5, che son quattro mosse, e col 14 tirerai. Per la qual cosa ne si fa manifesto potersi dare maggior numero d' intenzioni che pezzi a lucrare.

Esempio di un tiro a due per quattro intenzioni. Nere in D, L; bianche in N, 3, 1, 9, 10, 14. Muovi 1° 1, O; 2° N, G; 3° 3, P; 4° 10, 5, e col 14 farai il tiro a due coperto di quarta intenzione. Per contrario esser possono tiri coperti, i quali presentino più pezzi a predare che intenzioni a ottenerli. Ti propongo un caso di un tiro a quattro coperto di terza intenzione. Dama bianca in M, pedine in Q, 7, 13, 15. Pedine nere in H, R, 8. 6, 10. In tale allogamento di pezzi, ove l'avversario andasse a far dama in 14, tu moveresti 1° 13, 10, ed egli mangiar dovrebbe col 14, 5; 2° 7, 4: 3° Q, N, e saltando con la tua dama al 4, 11, 2, 9, faresti un tiro a quattro coperto, ma di terza intenzione. E allo spiegamento de' tiri ciò basti.

§. 11. *Del sottotiro.*

Il *sottotiro* è il mangiare pezzi all'avversario per la norma de' tiri, ma operandolo col sottomettere una pedina di quello, o col profittare di una sua sottoposta rotella, ovvero col trasferire da sè, per una mossa fatta sul tempo, un bianco pezzuolo al di sotto de' neri. Il sottotiro sarà coperto o scoperto, di più o meno pezzi e di variate intenzioni alla maniera del tiro; la quale è operazione bellissima e la più degna di sperto giocatore, perchè, faccendosi copertamente, suol nascere le più volte dal muovere e sottodare sul tempo. Questa generazione di sottotiri

è assai malagevole a mettere in opera senza fallarla. Con esempj la varia natura de' sottotiri intenderti meglio faremo.

Primo esempio. Pedine bianche in 4, 6, 7, 8. Nere in G, M, Q, R. Nel muoverti con 7, 3, poni per lo R, 7 al di sotto l'avversa pedona, e poscia mangiando con 3, N, C operi un sottotiro scoperto di prima intenzione.

Secondo esempio. Pedine bianche in 4, 7, P. Nere in E, G, R. Vai con 7, 3, e obbligato l'avversario a venir sotto con R, 7, procedi con P, M, e appresso la mangiata di lui, salterai quanto devi, e dirai di avere attuato un sottotiro scoperto di sola seconda intenzione.

Terzo esempio. Bianche in M, Q, 8. Nere in B, D, R. Ora se l'avversario schierasi in 4, tu muovi M, G e appresso l'alternato mangiare, consumi il giuoco per un sottotiro di seconda intenzione, che avrà nome di sottotiro coperto dall'aver tu chiamato a forza il rivale, per via di baratti, a cadervi.

Per gli esposti esempj dichiarate sono due vicissitudini del sottotiro; vale a dire, quando il giocatore forzatamente pone il rivale al di sotto, e quando questi per sè medesimo vi si astalla. Ora dichiareremo la terza vicenda, cioè quando il giocator trova buono il sottomettersi all'avversario per mossa e mangiata sul tempo; i quali sono scontri vaghi e ingegnosi che bene all'arte del giocare per vincere, approdano. E innanzi intendi che il modo di sottotirare al coperto non può avere effetto senza dama; perciocchè la pedina bianca non può sottomettersi in tutti i casi alla nera; nè ci è dato di muovere e mangiare opportunamente e facilmente sul tempo se non quando le dame per lo scacchiere passeggiano: e dico facilmente, perchè tal fiata per le sole pedine c' incontra di muovere e mangiare sul tempo, ed è mentrecchè l'avversario è costretto con una rotella mangiarne due. E nel vero s'egli predar debbe le due, quale mai danno recar puote a una tua rotella che venga per altro lato a lui sottomessa? Puoi dunque ancora per sole pedine sul tempo muovere; per le quali, movendo e mangiando sì fattamente, ti sarà pur dato di sottotirare per sole rotelle, ma per discoperta non coperta maniera. Te ne darò con opportuno collocamento di pezzi facile e bella prova. Bianche in 2, 9, 10, 15. Nere in G, I, L, Q, 7. Se il tuo rivale entra

con L in O, sottomuovi col 15, 12, e l'avrai colpito sul tempo; dacchè forzato egli a mangiare con 6, 13, il tuo sottotiro a tre, co' salti 3, N, C consumato, schifar non puote. Il qual sottotiro ben vedi essere degli aperti.

Ora dovendo noi trattare del sottotiro copertamente operato, avvisiamo esser bisogno al conseguimento di esso la unione delle dame, ed essendo assai miglior convenente procedere per esempj, ne proporremo de' belli, intralciati e de' tali che possano in giucando veramente incontrarci. Anzi ti sia fermata cosa, che de' sette esempj che son per esporre, parte a mè, parte a' miei amici del giuoco, avvenuti sono. E avvegnachè gli ammaestramenti del muovere e sottomuovere, barattare e sottobarattare, mangiare e sottomangiare sul tempo, di più o meno intenzioni del giocatore, in addietro esposti furono larga e chiaramente; così ad abbrevazione di cose noterò per numeri e lettere, cioè per proposte e risposte, conforme al nostro metodo di segnare i giuochi, tutti gli esempj che son per dare.

Esempio primo. Sottotiro a due coperto di seconda intenzione. Dama bianca in 13, pedina in 11. — Dama nera in 12, pedina in 2.

13. 10 — 12. 15.
11. 6 — 2. 11.
10. 14 — 15. 12.
14. 7. 16 — ——

Esempio secondo. Sottotiro a tre coperto di terza intenzione. Dama bianca in L, pedine in 7, 11, 12, 14, 15, R. — Dama nera in 6, pedine in 3, 5, 8, G, P, Q.

R. N — G. R.
7. 4 — R. 7. 16.
11. 7 — 3. 12.
L. 3. 10. 1 — ——

Esempio terzo. Sottotiro a tre coperto di terza intenzione con sottomuovere sul tempo. Caso 1°, 2° e 3.°

1° Caso. Dama bianca in 8, pedine in 2, 5, 6, 7, 9. — Dama nera in P, pedine in I, O, Q, N, H. Avvenutomi.

7. 3 — P. 7.
6. 3 — 7. P.
8. 4 — O. 6.
4. M. 2. 11 — ——

2° Caso. Dame bianche in L, 3, pedine in F, O, 2. — Dame nere in M, 16, pedine in C, I, R. Avvenuto in Bologna.

3. Q — M. 4.
2. P — I. 2.
L. O — C. L. 3.
O. 6. Q. 8 — ——

3° Caso. Dame bianche in E, 7, pedine in 11, 14, 15. — Dame nere in 6, 8, pedine in A, O, 5. Occorsomi col Caporali.

15. 12 — 6. 15.
14. 11 — 15. 6.
E. L — 8. 15.
L. 1. 10. 3 — ——

Variazione. — 15. 12 — 8. 15.
7. 3 — 6. Q.
E. L — 15. 6.
L. 1. 10. 3. N — ——.

Esempio quarto. Sottotiro a tre coperto di terza intenzione con muovere e mangiare sul tempo. Caso 1° e 2.°

1° Caso. Bianche pedine in N, Q, 6, 8, 10, 13, 14. — Nere in D, E, F, H, O, 1, 7. Avvenutomi contro il Sirletti.

14. 11 — 7. 14.
Q. M — 14. 5.
M. B — H. Q.
B. I. 2. 9 — ——

2° Caso, avvenutomi contro il Chiari. Pedine bianche in 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, R. — Pedine nere in E, F, G, I, L, M, Q, 3.

5. 2 — L. P.
1. O — P. 5. 14.
O. L — 14. 7.
L. C — 3. 10.
C. N. 3. 12 — ——

Esempio quinto. Sottotiro a tre coperto di quarta intenzione con la mossa sul tempo. Dame bianche in C, M, pedine in G, O, Q, 8. — Dame nere in B, 6, pedine in D, E.

—— — E. L.
O. F — 6. 3.
8. 4 — 3. N.
4. Q — N. 3.
M. P — B. M. 2.
C. F — D. M.
F. Q. 6. O — ——

Esempio sesto. Sottotiro a quattro coperto di quinta intenzione con due mosse sul tempo. Dama bianca in I, pedine in L, M, Q, 11, 16. — Dame nere in B, N, pedine in A, 3, 8.

11. 6 — 3. 10.
16. 12 — N. 3.
M. F. — B. M.
L. E — A. L.
I. O — 8. 15.
O. F. Q. 6. 15 — —

Esempio settimo ed ultimo. Sottotiro maraviglioso a cinque coperto di terza intenzione per forzato doppio mangiare a ogni mossa. Dame bianche in D, I, pedine in L, O, P, R, 4, 6. — Dame nere in B, F, N, pedine in C, H, 8, 11.

D. G — F. M.
4. Q — N. 3. 10.
I. E — B. I. 2.
L. F — C. L. 3.
G. P. 5. 14. 7. P — —

Altrettali esempj qui potremmo a diletto degli studiosi descrivere; ma siccome presentar dobbiamo un trattato pratico di questo giuoco, così elli rinverranno tra le partite quel di più che a sbarattare e vincere gli opponitori conferir puote. Impertanto i dichiarati casi bastevoli sono a fare altrui comprendere de' tiri e sottotiri il generale e particolare procedimento.

§. 12. *Degli occhiali.*

Gli *occhiali* sono pedine isolate dello stesso colore su la medesima linea distanti per due scacchi l'una dall'altra; e il tramettersi in quelle con dama di variato colore addimandasi *fare occhiali.* Altri son *veri*, altri *falsi.* I veri son quelli dai quali certo guadagno risulta, i falsi per opposito quelli sono da cui, per occulta insidia di perito giocatore ammannati, mal'effetto a chi vuole senza consideramento usarli, proviene. Ed i veri saranno anche *semplici*, *strambi* e *doppj* secondo la quantità e condizione delle pedine che li ammodano. I semplici hanno due sole rotelle, gli strambi o torti hanno dall'un de' lati un secondo pezzo mangiabile, i doppj tengono di qua e di là due rotelle a esser prese. Disponi le nere in Q, 6, la dama bianca in 7; con la quale, se entri al 3, farai veri oc-

chiali, perchè da qualunque de' lati fuggasi l'avversario, lascia sempre un pezzo a predare, e si diranno semplici siccome di due sole rotelle composti. Se al G o al 5 giacesse altra nera, sarebbero, per lo allegato principio, occhiali strambi o torti; da ultimo doppj sarebbero se tanto in G quanto in 5 altre pedone di esso colore posassero, perchè l'avversario al perdere due rotelle non potrebbe giammai riparare. Come sono utili i veri, così dannosi e rei sono i falsi occhiali, perchè ti vengono da' bravi giocatori a tradimento presentati; ed eccone esempio. Alloga la dama bianca in F, e le pedine simili in I, 1; la nera dama all' E con sua pedona in B. Osserva come, se tu muovi la dama, esce l'avversario in L e in buona posta si assitua; preparagli dunque la insidia con 1, O; imperocchè s'e' rincula, legasi da tè con F, L, e se fa occhiali, tramezzandosi con E, L, ti si dà modo a rispondergli con I, E e nella ragna e' sarà incalappiato; come quegli che, forzato essendo a mangiar due rotelle con sua pedona B saltando in I, 2, ti dispone di dama e pedina per sottotiro bellissima preda, e dove il rivale sperava guadagno, trova per la insidia de' falsi occhiali sua ruina.

Talvolta accade che per forza entrar debba in occhiali il poco avveduto rivale. Assitua, per cagion di esempio, una dama bianca in A, due nere pedine in B, 11; cammina con tua dama all' E; fa ch'e' fugga con B, F, corrigli per la diagonale d'appresso, e al 7 gli farai veri occhiali, sicchè l'un de' pezzi e' perderà senza meno, e questi saranno *forzati* occhiali.

§. 13. *Della testata, del bivio e del trivio.*

La *testata* è l'allogamento di dama bianca sopra o sotto due schierate rotelle nere. Sieno le nere in 3 e P, se la dama bianca loro si accosta al 7 o all' L, mette in opera la testata e ne avviene che l'avversario, a non perderle tutte e due, è obbligato allontanar dalla dama la pedona vicina a quella, e intanto apre alla medesima due vie a mangiare, ciò che dicesi *bivio*. Fa che su le astallate pedone faccia testa in L la tua dama, eccoti che l'avversario si allarga al 2, e la dama, assettandosi al bivio P, o l'una o l'altra conseguentemente guadagna. Dalla disposizione del bivio apprenderai quella del *trivio*; il quale avrà luogo quando la dama occupi la imboccatura

di tre strade. Ove le nere pedine fossero in 6, 7, P, e la bianca dama in Q, entrando ella in 3, si pianterebbe sul trivio e avrebbe, dopo rimossane una dall'avversario, la scelta di prendere nelle due rimase quella che più al suo giuoco favora.

§. 14. *Della sega.*

La *sega* è un movimento della dama sopra due scacchi, ne' quali cammina su e giù senza mai abbandonarli, e senza poter'essere di costinci levata da dama di diverso colore. Poni al biscacco sinistro sul 13 la dama bianca e al 5 la nera; potrai perpetuamente vagare pel 9, 13 senza esserne mai rimosso dallo avversario; ciò che diciamo *segare* o *far la sega*, alla quale da molti suol darsi nome di *mulinello* o *giochetto*.

§. 15. *Della legatura e della chiusura.*

Il *legare* o *arrestare* è il mettere in situazion l'avversario da non potersi muovere senza esporre pezzo a mangiamento. Pedina può legare pedina, non dama; e dama può legare dama e pedina. Sia al P la nera, al 15 la bianca rotella: va quella al 3, questa avanza all'11 e ha fatto l'arrestamento o legatura perchè, dovunque la nera pieghi, dalla bianca è mangiata. Ora sia dama nera all' F, bianca al 6; e intendi che, s'egli avanza in M, tu, portandoti al 3, non giungeresti a legarlo, attesochè avrebbe ricovero al destro biscacco per far la sega; ma s'egli mai dall' F andasse all' L, allora sì che tu, salendo al 3, ti porresti in cammino sicuro per arrestarlo: imperocchè non potrebbe egli schifare da ultimo un degli scacchi del triangolo 1, A, C, e tu pel triangoletto 2, L, M il faresti legato.

Il *chiudere* poi è il collocare il rivale in situazione da non potersi muovere affatto. Più pedine di un colore potranno anche chiudere la dama di diverso colore. Poni la dama nera in 16, due pedine bianche in 7, 15, muovi col 15 al 12 e avrai fatta alla nera dama chiusura. Altri utili esempj avrai ne' problemi; nè qui a soverchia cosa intendiamo.

§. 16. *Del pari e del dispari.*

L'antimessa operazione del legare e chiudere, come quella che nello snodamento e compimento delle partite è la più

profittevole a' giocatori, è da sapersi per modo che non fallisca; nè può praticarsi da null'uom con franchezza se non conosce di essere in buona posta co' suoi pezzuoli da poterla a sicuro effetto condurre. Imperocchè può abbatterci di essere noi legati e chiusi mentre a legare e chiudere il difensore da noi si faceva tranello. A non venire in fallo necessaria cosa è lo investigare innanzi, se le pedine o dame del variato colore sieno pari e dispari tra sè e contra sè: ciò che ora andiamo a chiarire. Saranno pezzi pari o dispari tra sè quando la parità o disparità è tra pedine e dame dello stesso colore; e dirannosi pari o dispari contra sè quando la parità o disparità da variato colore procede. La quale parità e disparità si raccoglie dallo essere pari o dispari il numero degli scacchi che si hanno a camminare dal punto della partenza sino all'arrivo del luogo o quadratello dall'avversa parte occupato. Una pedina nera in A, un'altra in I sono pari tra sè, perchè hanno lo stesso colore, e perchè dal punto A al punto I sono due passi, numero pari, da compiere. Se la pedina I fosse all'O, si direbbero, per la disparità del cammino, le pedine A, O dispari tra sè. Se finalmente l'una pedina fosse nera, l'altra bianca, pari o dispari contra sè, in quelle medesime disposizioni, appellar si dovrebbero. A voler dunque arrestar lo avversario è mestieri la disparità contra sè, perchè, toccandoti il muovere, guadagni uno scacco, dalla disparità passi alla parità e puoi con certitudine il tuo avversario legare. La quale parità siam' usi chiamare *mossa*; sicchè questa per eccellenza significa quella: e *avere la mossa* è il medesimo che avere i pari scacchi per legare lo avversario e vincer partita. Metti dama nera in A, bianca in 16. Queste sendo dispari contra sè, ove tu avanzi verso l'oppositore, il legherai senza meno, perchè tu, passando dal 16 al 12, metti la disparità a pari, e col pari, all'avvicinarsi de' pezzi, l'avversario è forzato di retrocedere e ricevere legamento.

Terrai la stessa regola ne' due pezzi contra due. In qualunque parte dello scacchiere dimorino due nere dame e due bianche, contar devi tutti gli scacchi dalle bianche alle nere; che se il numero è pari, le tue son legate, se dispari tu leghi quelle. Disponi due dame nere in A, B, due bianche in 4, 15. Dal 4 al B son quattro scacchi, dal 15 all'A sono sette, ma 7

e 4 fanno 11; dunque le dame diconsi dispari contra sè e tu per tal verso potrai agevolmente legarle. E prima dicoti di non tener dietro, o studioso, alla qualità delle mosse, ma solo alla utilità, perchè sono descritte all'unico fine di farti bene intendere la natura e l'effetto del pari e caffo su lo scacchiere.

Esempio : 4. Q — B. F.
15. 11 — A. E.
11. 6 — E. I.
6. 2 — F. C.
Q. M — I. E.
2. P — E. B.
P. L — ——

Questo caso rovescerebbesi, ove una delle quattro dame in prossimo quadretto ricoverasse; perchè quell'11 varierebbe nel 10 o 12 e col pari tu saresti legato.

Qui ti voglio ammonito che per lo baratto il dispari al pari e questo a quello ritorna. Alloga due nere dame in A, C, due bianche al 6, 4. Ora nove scacchi son tra le dame; dunque per la disparità tu legar devi l'opponitore. Ma s'egli baratta, ti porta al pari e indubitatamente ti lega. Procedi adunque:

6. 3 — A. E.
3. P — E. B.
P. M — C. F.
M. Q — F. M.
Q. F — B. M.
4. R — M. Q.

Questo esempio del barattare può esser' utile o dannevole al giocatore ne' casi in che due dame lottano contra due dame, tenenti una rotella fuori di azione. Fa di avere due dame in F, M e una pedina all'1, mentre l'avversario al 2, O con sue nere dame signoreggia. E vedi bene che le dame, essendo pari contra sè, tu non potrai dislogare le avverse dame che ti sequestrano la pedina, nè senza questa puoi vincere. Se ottieni di barattare, guadagni il dispari, sleghi la pedina e vinci. Intanto cammina:

F. C — 2. 5.
M. P — O. I.
P. L — I. O.
C. F — 5. 2.
F. C — O. F.
C. L — 2. O.

L. P — O. I.
P. 2 — I. E.
1. O — E. L.
2. 6 — L. 1.
6. 2 — ——

Se l'avversario non cadeva nella disfavorevole mangiatura, gli era necessità il permettere al giocatore la seconda dama e perduto similemente avrebbe.

Quando in quel medesimo esempio la bianca dama M fosse al G, avresti il dispari a tuo prode e, portandoti all'M, sforzeresti l'avversario a retrocedere, e all'arrestato pezzo libertà doneresti. Nella quale circostanza schifar devi ogni incontro di baratto, perchè perderesti per quello il dispari, e l'avversario contro la tua rimasa dama farebbe sul 2, O, I perpetua sega.

Non altrimenti avrai con tre dame contro tre dame la mossa, ove un dispari numero di quadratelli fra tutt'esse intromettasi. Si astallino le nere sull'A, B, C, le bianche in O, P, Q. L'interposto numero fra tutte quelle è 9; dunque tuo è il favore del giuoco e fattene per questo andar buona prova:

P. L — C. G.
O. I — G. C.
Q. M — ——

E se per un baratto la mossa puoi perdere, puoi senza meno con altro acquistarla. Poni le dame al medesimo stallo e muovi:

O. I — C. G.
P. L — G. M.
Q. F — B. M.
L. O — M. P.
O. L — P. E.
I. B — ——

In quanto al baratto da fare con l'avversario a fine di acquistare la mossa ti voglio ammonita una sostanzial cosa, la quale in questo si tiene che tu, non avendo per un caso la favorevole mossa e volendola per cambio usurpare, non puoi mica fare uso di qualtivogli generazion di baratto, ma sì di quello soltanto la cui proposta (con accostamento di pezzo a pezzo) pongati in situazione contraria alla occupata in avanti, per ottenere dal pari al dispari il necessario trapasso. Torna al medesimo collocamento i pezzuoli e t' inoltra:

O. I — C. G.
P. L — G. M.
Q. F — B. M.

Bada qui di non penetrare coll'I allo E, attesochè daresti mezzo all'avversario di attuare uno de' cambj da non più metterti nel cercato favor della mossa, siccome notar puoi continuando:

I. E — M. F.
L. C — A. L.

E ciò nasce perchè il baratto incomincia mentre le tue dame sono allo stato del pari cui già tenevi, e a questo pari dopo le due mosse del cambio elle tornano; che è quanto il dire che non ti fanno variar condizione, senza la quale varietà mai non entri dal disfavore nel favore di mossa. Per opposito ne' baratti sopraspiegati, in cui dal pari al dispari o da questo a quello si passa, il cambio conducente altrui all'utile o disutile della mossa è iniziato con le dame al dispari ch'uomo non possedeva, al quale dispari, appresso il pari cambio, e' rimanendosi, alla variata condizione dell' innanti pari o dispari si assoggetta. E vediamo per un'esempio come, quando l'avversario ti facesse di questo ultimo baratto, trapassatore di vicissitudini, sconsigliatamente proposizione, la perduta mossa per ello riacquisti. Va intanto con quell'esse dame a' sei statuiti scacchi disposte e per queste mosse dell'aperta verità ti assicura:

O. I — C. G.
P. L — G. M.
Q. F — B. M.
I. O — M. G.
L. P — A. E.
P. 3 — G. C.
3. Q — E. L.
O. F — C. L.
Q. M — ——

Sia dunque fermata cosa che, se innanzi di avere accostati i pezzuoli al cambiare, siccome notasti qui sopra, conosci di non fare con tale accostamento variata la condizione del pari o del dispari, in cui ti trovi, per passare all'altra che cerchi e abbisognati, non devi punto ammannarti al baratto nè adagiarti in iscacco o posta a riceverlo. Su che non potrai fallare ove conti (con propensato avvicinamento di rotelle ad offerire o ricevere cambio) gli scacchi dalla tua all'avversa dama distanti: impe-

rocchè se gli uni contro gli altri son dispari, elli, appresso il baratto, dispari si restano. se pari, la parità non dimettono. Per conseguente nella proposizion di un baratto se ti bisogna guardar la mossa che godi, accetterai o farai quel primo spiegato cambio che non induce disfavore di movimento, ed ove ti facesse mestieri il variar condizione del muovere, riceverai od userai quel secondo che a siffatta varietà ti trasporta.

Del come si acquisti sull'avversario il favore del muovere con disuguali pezzi di diverso colore, i problemi ti faranno maestro. A volere adesso passare, in conchiusione dell'analisi delle pedine, dalle particolari azioni di queste alle generali che di tutte dodici bianche contro dodici nere son proprie, ci è debito fare di ciò, che *partita* addimandasi, dichiaramento.

§. 17. *Della partita.*

La *partita* è la consumazione di tutto il regolar giuoco formato dalle dodici pedine bianche contro le dodici nere nelle disposizioni di assalimento o di difesa. Poste sopra i rispettivi scacchi le ventiquattro rotelle, esamina primieramente, o studioso, come volendosi far largo campo alla via del damare pedine più sollecitamente che giocatore mai possa, a fine di anticipare i vantaggi de' privilegj alle dame conceduti, sia necessità il penetrare alle file, obbligare il rivale alle sdamature e procedere con aperto e occulto ordinamento delle rotelle che sono le più intese a profittevoli operazioni. Per conseguente si hanno a mettere ad accostamento i pezzi del variato colore, far piazza co' baratti, astallarsi in buone poste a far tiri e sottotiri, e a poterli schifare se apparecchiati vengono, e così da molti pezzi ridursi a pochi e cercar sopra tutto il guadagno di una pedona.

In secondo luogo considerar devi che, ridotte a pochi pezzi le parti, non è malagevole portare l'azion del giuoco al suo compimento: imperocchè se dopo la lunga e grande mischia rimani con vantaggio di posta o di pezzi, incalzerai l'avversario sino al punto di legarlo e chiuderlo, ed avrai vinto; se per converso tu resti legato o chiuso dall'avversario, avrai perduto; se finalmente le due parti riduconsi in fine di giuoco ad eguali pezzi od uguali allogamenti, sicchè l'uno all'altro non possa più prevalere, allora sarà pace. E nel primo caso dicesi

partita vinta, nel secondo *perduta*, nel terzo *patta*. Per altro qualunque delle due parti vincesse senza aver conceduto alla perdente parte l'onor della dama, questa sarà *partita doppia*, volgarmente spiegata pel vocabolo *marcio*.

La partita debbe farsi a norma degli allegati ammaestramenti; e a voler cessate le occorrenze che per dubbietà e moltitudine di casi dar potrebbero a' giocatori pretesto di quistionare a danni della parte che andrebbe a vincere, abbiamo unite alquante leggi sul giuoco, le quali presentiamo innanzi alla buona pratica del giocare affinchè lette sieno da chiunque e osservate, nè male intalentato uomo scusar si possa dall' ignorarle.

CAPITOLO QUARTO.

DELLE LEGGI SUL GIUOCO DI DAMA.

Comecchè ad ogni giuoco le sue leggi convengansi, così quello di Dama ha le proprie; anzi molte ne ha, e tutte attemperate alla condizione dello scacchiere, del giuoco e de' giocatori. Sono esse tolte per la più parte dal generale uso o pratica del giucare, altre da noi si fermarono a volere impedita tra giuoco ogni abusione o contesa altrui e divelto ogni appiccagnolo di malestrua persona. Daremo innanzi le leggi dello ammannare il giuoco, poi quelle del muovere, del mangiare e del buffare, in fine altre della patta, della partita vinta o perduta, e delle scommesse e de' vantaggi dati a' meno forti avversarj; le quali cose alla soluzion de' problemi ci drizzeranno.

§. 1. *Dello ammannare il giuoco.*

1. I due giocatori non daranno alle partite incominciamento se prima tra sè non convengansi intorno al modo dell'osservare la qualità e quantità delle leggi. Imperò debbono innanzi dichiarare se vogliano o nò giucare a tutto rigore di giuoco; ed ove in ciò si consentano, saranno soggetti, oltre alle leggi generali, anche alle due particolari 1.° di *toccata e mossa* (n. 12), 2.° di *buffata e perduta* (n. 24): se nel rigor di giuoco non si concertano, s'intende che rinunziano solo all'autorità di esse due leggi e osservar vogliono tutte le altre senza eccezione.

2. Altresì prima d'intavolare la partita debbono consertarsi intorno al collocamento dello scacchiere, anche per rispetto alla natural luce di giorno o artificiata di notte; imperocchè nessuna delle due parti giocanti, cominciato il giuoco, presumer può di variare postura o luce senza vicendevole assentimento, ove la prescelta non le approdasse.

3. Si dovrà tra giuoco mantenere perfetto silenzio, non essendo altre parole permesse a' giocatori fuor quelle che alla espressione del giuoco bisognano.

4. Dovrà il giocatore in qualunque operazione fare uso della sua mano dritta, ove non l'avesse mai impedita.

5. Le pedine si disporranno su lo scacchiere per modo, che la diagonale stia alla destra e il biscacco alla sinistra del giocatore. A chi mai usasse contrario metodo si ha diritto di rifiutare partite e scommesse.

6. Non farà differenza lo assituarle sull'uno o sull'altro colore, sì veramente che la tavola si volga a suo verso, e vadasi, innanzi al giuoco, uniti di buon talento.

7. In quanto allo eleggere da prima pedine di uno od altro colore, ciò poco monta, dovendosi ad ogni partita cambiar colore e usar quello che al finire di ogni partita ne resta in mani.

8. Nondimeno e' si conviene all'uomo usar cortesia con le Signore cedendo ad esse i neri pezzuoli e guardando egli costantemente i bianchi; tra perchè a nobile e gentil Donna si addice il predare al Signor con cui giuoca le bianche pedone, e perchè la mano di lei portata sul nero fa più gradevole mostra di candidezza.

§. 2. *Del muovere.*

9. Siccome il muovere per primo è vantaggio, perchè chiamasi l'avversario alla propria intenzione, e perchè le forti e grandi giocate di mossa molte sono, e quelle di contromossa assai poche; così cotale vantaggio dalla sola sorte sarà diffinito. Disposte le pedine su lo scacchiere, ne piglierai una bianca e una nera, agiterai entrambe nelle socchiuse mani, poi senza affissarvi occhio, le dividerai per due pugni e offrirai al tuo avversario la scelta. S'egli elegge il pugno dov'è chiusa la pedina del suo colore, moverà primo, ma s'egli sceglie l'altra del

tuo colore, a tè si dovrà il profitto del cominciare. Il qual metodo è da tenere nella prima partita, poichè in appresso chi vince muove, nè il giocatore mai depone il diritto del cominciare finchè non perde partita, sebbene tra la vincita e la perdita una o più patte si tramettano: e chi una fiata è perdente, finchè non torna a vincere, non riguadagna la mossa.

10. Non è lecito al giocatore descrivere con le dita su lo scacchiere i siti che andranno a occupare i pezzi quando egli vuol dare effetto ad alcun tiro o scoprir vuole se resta o nò col favor della mossa appo quello, ma tutto e' debbe misurare coll'occhio. Se l'avversario, avvisato di ciò una volta, cadesse di nuovo in tale sconcezza, il giocatore è in diritto di chiamar vinta la partita; e nelle giocate succedevoli e' non avrà tampoco mestieri di premonirlo, ma, ricaduto in errore, vinta dirà la partita.

11. Nè altrimenti sarà lecito, movendo i pezzi, di alzarli (a meno che si mangi) dallo scacchiere, ma si dovranno soavemente strisciare dallo scacco', onde quelli partono, fino all'altro a cui s' incamminano per adagiarvisi. Questo è da osservare con sommo studio, perchè alcuni si fattamente abusano dello alzar la pedina, che se la tengono in pugno, osservano bene, a far discoperte le occulte insidie, il vano da lei lasciato e, se loro torna in conto, pur la rimettono al posto senza più darle cammino. Ove l'ammonito avversario cada in quell'esso difetto una seconda volta, il giocatore ha diritto di stanziar vinta la partita, nè in progresso di giuoco avrà obbligo di premonirlo.

12. La legge di *toccata e mossa* non è obbligatoria se prima le parti non vi consentano (n. 1). Nel caso del nò, se il giocatore tocca una pedina per muoverla ed anche sopr'altro scacco la guida, potrà ritirarla, sì veramente che non l'abbia di un solo istante lasciata su quello: perchè allora è tenuto farla giacere dove l'ebbe posata. Nel caso del sì, qualunque pedina l'avversario tocchi, debbe quella forzatamente muovere; tantochè se la toccata rotella è così rinserrata fra le altre, che non abbia nè via nè verso di andare, perderà l'utile di una mossa, quando il giocatore ciò voglia. Questa legge è tanto severa che nemmeno concede altrui di accomodare, a cominciata partita, le pedine mal posanti su' loro quadretti, senza dichiarare all'avversario che ciò si fa per assetto. Nullamanco se tocchi

un pezzo e l'avversario ti sforza a muoverlo, quando cotal pezzo abbia libera e spedita via di andare per sinistra o per destra, hai ragion di guidarlo dove ti piace, innanzi che il pezzo esca di quadratello; ma, uscito ch'e' sia, devi, se a destra o sinistra lo inchini, a talento dell'avversario per necessità farlo giungere e abbandonare dov'ebbe esordiata la via.

13. Fin che son mosse da fare co' pezzi, dovranno obbligatamente farsi da ambe le parti, ancorchè l'una si trovi nella dura necessità di dare tutti i suoi pezzi a mangiare, purchè la parte non dichiari aver perduto suo giuoco.

14. Se alcuno per errore o per mal talento movesse due volte o faccesse due mosse con una pedina, e la parte avversa di ciò si avvedesse innanzi al rispondergli, nel primo caso lui obbligar puote a ritirare quella delle due mosse che più le torna a vantaggio; nel secondo caso può farlo retrocedere dalla soverchia mossa, o lasciar lui nell'errore, se questo le giova.

15. Parimente se alcuno per isbaglio o malizia salta uno scacco e guadagna il favor della mossa, devi obbligarlo a correggere il fallo pria di rispondergli; ma s'egli per lo salto perde mossa, pagherà del fallire la pena, se il giocator nol perdona.

16. Se una tua pedina giunge a dama, non la devi muovere finchè l'avversario non te l'abbia damata, perchè se la fai giocar come dama, non avendo ella il suo necessario contrassegno, l'avversario ti può non a torto negare l'uso del suo diritto e gravemente danneggiarti.

§. 3. *Del mangiare.*

17. Il pezzo nobile debbe, in pari circostanza, mangiare innanzi allo ignobile; e per converso il pezzo nobile debb'essere tolto dallo scacchiere innanzi che lo ignobile sia levato. I seguenti esempj dichiareranno la regola.

Se puoi nel medesimo tempo mangiare un pezzo con pedina e con dama, devi sempre con la dama far la mangiata. Dissi *in pari circostanza* perchè se la pedina può mangiare due pezzi e la dama solo uno, quantunque e' sia damato, sarai obbligato a mangiare i due pezzi con la pedona. Nel caso in cui la tua dama abbia dall'un de' lati a mangiar due pedine, dall'altro una dama e pedina, dovrà senza meno *dama* e *pedina* mangiare.

Se diversamente la tua dama stasse nel bivio del mangiare dall'un de' lati *pedina* e *dama*, dall'altro *dama* e *pedina*, tuttochè queste sembrino pari circostanze, nondimeno si diversificano per l'assituamento de' nobili pezzi, e dovrai allora mangiare *dama* e *pedina*, per l'onore che prestar debbesi alla nobiltà della dama. Eccone prova di fatto.

Poni dame bianche in G, R, O, pedine in E, Q; e metti le dame nere in 11, 15, F con pedine in D, H e giuoca:

G. C — F. B.
C. F — ——

Posto in questo bivio l'avversario mangiar debbe obbligatamente B, M, 4 per l'onore alla dama dovuto, e lasciare al giocator l'altra presa di R, 7, 14. La quale è preziosa legge da bene osservare, siccome quella che molti ajuti ne' mali casi ad altrui fa invenire.

Applicherai il medesimo esempio anche alla circostanza, in che tu abbia a mangiar con due dame, e alla prima di queste si offra dall'avversario a predare una pedina e dama, alla seconda una dama e pedina.

18. Caso che la pedina saltare potesse tre pezzi e la dama due che pur sieno damati, sempre con la pedina, per maggiorità di pezzi, saltar dovrai.

19. Se una dama può mangiar *due pedine* e *una dama*, ed altra dama nel medesimo tempo mangiar puote *dama* e *due pedine*, per l'allegata ragion di onore anteporrai di mangiare dal canto ove alla dama le due pedine si accodano.

20. E quando una dama potrà togliere *dama*, *pedina* e *dama*, e in quel medesimo tempo altra tua dama può prendere *due dame e pedina*, dovrai con quest'ultima necessariamente operare; perchè i due pezzi nobili sono a lei più dappresso. La qual regola ne' tiri e sottotiri a tre, a quattro o a più pezzi manterrai sempre. Ove l'avversario in queste norme del mangiare fallisse, dee soggiacere alla pena del buffo, quando al giocatore torni buon conto di fargli essa regola mantenere.

21. Qualunque delle parti operar volesse un tiro coperto, dichiarandolo innanzi, poi nella esecuzione fallasse, dando per primo pezzo a mangiare quello che per secondo avrebbe dovuto offerire, non ha per la fatta dichiarazione diritto, ancor con suo danno, di ritirare la mossa a compiere la operazione del tiro.

22. Nel mangiare più pezzi non è necessario di pezzo in pezzo saltare, ma si potrà far tutto un salto dal punto, onde a mangiar s' incomincia, fin dove il mangiamento si ultima.

23. Se dai a mangiare pedina al nemico ed egli mangiando arriva col suo pezzo al luogo delle damature, dove per caso gli venga altro pezzuolo a toccamento, fermar si debbe nè punto usare il diritto di dama, se non dopo la mossa che tu gli avrai fatta. Il che meglio per un'esempio ti sia chiarito.

Fa che la tua dama sia in E con due pedine in 12, 15; due dame nere dell'avversario in F, P con pedina in 8. Muovi 15, 11, l'avversario, mangiando coll'8, dee fermarsi sul 15 nè oltre procedere al 6, perchè farebbe due succedevoli mosse, la una con la pedina e l'altra con la dama, nè ciò nullamente è permesso. E intanto ch'egli arrestasi al 15 tu gli dami la pedina, poi muovi sul tempo con E, B e quand'egli ha risposto con 15, 6, tu per un sottotiro a tre gli furi tutte le dame. E vedi come siffatta legge a belle operazioni dia campo.

§. 4. *Del buffare.*

24. La legge di *buffata* e *perduta* intende a dichiarare perduta una partita se il giocatore si lascia buffare pedina. Questa legge non è obbligatoria se non a quelli che, innanzi giucare, manifestano lor volontà di volerla osservata (n. 1). Quando a questa legge i giocatori assoggettarsi non vogliano, avvenendo tra giuoco il buffare, si buffa e poscia il giocar si continua.

25. Il *buffo* non esclude la mossa. Chi buffa è sempre obbligato di muovere, sì veramente che a suo favore la sopralle-gata legge non abbia.

26. Se incontra il soffiare, pria si soffi, poi si muova; perchè movendosi innanzi al buffare si perde il diritto del buffo.

27. Mangiato un pezzo in vece di due, se l'avversario buffa, non debbe ricollocarsi il mangiato pezzo su lo scacchiere.

28. Chi mangia con altro pezzo da quello che mangiar dee o, dopo mangiare, al debito stallo non si assitua, è buffato.

29. Se sottoponi al mangiamento un pezzo per cavarne profitto, non può l'avversario farne rifiuto, tuttochè il giocatore non l'abbia ammonito ch'e' mangi. E quando scaltramente avesse egli mossa altra pedina per non mangiare, nondimeno debbe,

ad inchiesta del giocatore, ritirare la mossa e debitamente mangiare. Ove mai tornasse utile al giocatore il buffargli pezzo, sarebbe sua scelta di far buffo o di costringer la parte a mangiare.

30. Dovendo tu mangiar più pezzuoli, se lasci pedina o dama innanzi di compiere il tiro, andrai sopposto alle leggi del buffo; alla qual legge sarai parimente soggetto se pure la pedina ti sdrucciola dalle dita su lo scacchiere tra' pezzi del tiro. Se incontra, che la cadente pedina vada fuor de' pezzi da mangiare, allora sarai padrone di allogarla dov'è diritto ch'ella sia. Quando avessi in mano la dama, basterebbe alla pena de' sopraesposti casi lo sdrucciolare di una sola pedina, ma se ambedue guizzassero dalla mano su lo scacchiere, si baderà dove la prima, non la seconda battesse mai.

31. Quando una pedina dell'avversario è sottoposta al buffo, e il giocator dice *buffo*, ma poi si pente, perchè vede che non buffando e obbligando quello a mangiare gliene verrebbe maggior profitto, il suo pentimento avrà luogo se, in dicendo *buffo*, non abbia o toccata la pedina, ove il giuoco facciasi a tutto rigor delle leggi, ovvero non l'abbia alzata dallo scacchiere, se a rigor non si giuoca.

32. Non si potranno mai buffare congiuntamente due pezzi, ma tra quelli soffierai il più utile alla disposizion del tuo giuoco.

§. 5. *Della patta.*

33. La partita è patta, o a pezzi uguali o disuguali tra le due parti, quando per favore di mossa o per ordine de' pezzi l'un giocatore non può l'altro cacciare del preso luogo (Prob. 8).

34. Se due dame bianche occupano l'uno e l'altro biscacco, e tre dame nere son fuori e passeggiano, senza saper barattare, siccome questo baratto ne' più malagevoli incontri suol darsi, secondo che leggerai nel terzo problema (Capitolo V), dopo otto mosse, così è diritto delle bianche di prescrivere alle nere il numero delle mosse; nel qual caso saranno 15. Dapprima obbligherai l'avversario a schierarsi sopra una delle due parallele, unico mezzo di ottenere il baratto; se dopo essersi lui così difilato, alla sedicesima mossa non dà baratto, ovvero se ricusa di disporre le dame in quell'essa maniera, senza che non si può barattare, dichiarerai al momento partita *patta.*

35. Se le due bianche dame sono all'un de' biscacchi insieme accoppiate a difendersi, mentre le tre nere esteriormente le assaliscono, obbligato l'avversario ad attelarsi sopra la diagonale (conforme alle soluzioni del 4°, 5°, 6° e 7° problema), potendosi dare ne' più difficili casi il baratto in 16 mosse, gliene assegnerai 22; e se alla vigesima terza mossa non fa baratto, ovvero schifa e ricusa di mettersi in fila sopra la diagonale, gli dichiarerai partita *patta*.

36. Se una bianca dama tiene sequestrata una pedina nera e ha il favor della mossa sopra la dama nera passeggiante attorno senza mai potersele avvicinare a farla di posto cacciata, a chi ostinato fosse di scorrere per ignoranza di giuoco da capo a fondo tutta la tavola, credendo di riguadagnare la mossa, determinerai, siccome a indiscreto avversario, *sei* sole mosse, dopo le quali dirai *patta* alla partita.

37. Se due dame bianche sequestrassero una nera pedina e avessero contra sè due nere dame, private del favor della mossa, prescriverai all'avversario 15 mosse, dopo le quali se con immediato baratto non acquista la mossa, *patta* sarà la partita. Se l'avversario schifa di sottomettersi alla legge delle 15 mosse, dichiarerai immediatamente la *patta*.

38. La partita *patta* a niuna delle parti vale ed è nulla, sì veramente che particolari convenzioni qualche valor non le diano; siccome avviene quando, tra giocatori d' ineguale virtù, il più forte dà la patta o mezza patta per partita o mezza partita vinta al suo meno sperto compagno.

§. 6. *Della partita vinta.*

39. La partita sarà ugualmente vinta o l'avversario resti senza pezzi o resti con pezzi uguali e anche di più, ma senza poterli muovere o senza farseli predare (Probl. 9 e 10).

40. Se due giocatori movendo e contromovendo si stringono e legano in modo che più non possano muovere, chi fa l'ultima mossa dichiara vinta la partita.

41. La partita è vinta *marcia* quando l'avversario perde senza aver fatto dama. In questo caso il giocatore segna partita doppia, l'una per la vincita, l'altra per l'onore del *marcio*. Non è necessario il manifestar questa legge innanzi al giocare.

42. La partita *chiusa* è partita *marcia*; tuttochè non abbi tu, in chiudendo l'avversario, voluto o potuto far dama: dacchè il vincere *marcia* una partita è solo impedire all'avversa parte l'onor della dama.

43. Quando la partita è consumata, o sia patta o sia vinta, per tale si debbe avere, ancorchè non sia dichiarato a voce che patta o vinta è la partita: basterà che, nel caso di vincita, il giocatore segui con ferlino a suo favor la partita o, se non sono ferlini, chiami una o quel numero che gli si conviene; nel caso di patta, il silenzio delle due parti è bastevole a tanto.

§. 7. *Della partita perduta.*

44. Se per alcuno, che non giuoca, sia urtato lo scacchiere e si faccia disordine di pedine, si debbe ricominciar la partita senza obbligo di rimetterla a quel punto in che fu lasciata; ma se per caso o per frode ciò fatto fosse da alcuno de' giocatori, chi urta e scompone il giuoco ha perdita di partita.

45. Non si dirà disordinata nè scomposta la partita, quando tutti i pezzi, quale più tale meno, conservato avessero i loro scacchi; allora si riassetteranno e si prosieguerà la partita. Ma la giocata si avrà sempre per iscomposta, se un solo pezzo fosse più che per metà al di fuori del suo quadratello. Questa legge, che taglia a molte sconvenevolezze e quistioni la via, è strettamente da mantenere.

§. 8. *Delle scommesse e de' vantaggi dati.*

46. Il silenzio, in principio delle leggi ordinato, è rigorosissimo ne' giuochi di scommesse, nè sarà dato ad alcuna delle parti sonar parola ove la necessità nol dimandi. Se il vincitore sogghignando o berteggiando con atti o parole insulta il perditore, questi, dopo aver lui una volta sola ammonito di non chiacchierare o fargli beffe, avrà diritto, quando alla mala creanza e' tornasse mai, di tutte ammonticchiar le pedine e togliersi dalla preordinata scommessa.

47. Se giuochi una moneta alla prima partita e tu la vinci col *marcio*, non puoi pretendere due monete; ma se la giuochi alle due partite e vinci marcia la prima, hai consumato il giuoco della scommessa, perchè il marcio a due partite pareggiasi.

48. Nelle scommesse a partite numerate, non sarà lecito ad alcuna delle parti ritirarsi dal giuoco, se non al compiuto numero di partite. Nel caso, per cagion di esempio, che si scommetta una moneta alle tre partite e il giocatore vinca le due prime, se l'avversario innanzi che il giocatore guadagni la terza, lo raggiunge controvincendone due, non avrà per lecito dichiarare la pace e abbandonare la scommessa, ma dovrà necessariamente proseguire e consumar tutto il giuoco. Molto meno sarà lecito all'avversario fare somiglievole cosa, donandogli il giocatore un vantaggio. Per lo consenso delle due parti potrà l'obbligazione di questa legge essere temperata o sciolta.

49. Quando è scommessa nel giuoco, non solo si debbe compiere la partita incominciata, ma si hanno tutte le partite, faccenti numero della scommessa, ad ultimare in tempo dato, nè, senza consenso delle parti, rimetterle ad altra ora o giornata, per non dare al perdente la utilità di studiare a nuova mossa contro il vincitore innanzi di riprendere il giuoco.

50. Se al giocatore, che dona all'avversario la mezza patta (cioè che ogni due patte facciano vinta una partita), avviene di vincere la scommessa, mentre l'avversario per una patta ottenuta restasi a mezza partita vinta, non ha diritto l'avversario di chiedere al giocatore il compimento della sua mezza partita, nè di sospendergli la vittoria.

51. È bene che nelle grandi scommesse si abbiano i testimonj, a' quali sarà dato di far mantenere l'osservanza delle leggi e di snodar le quistioni che in giocando tramettonsi.

52. Nessun giocatore potrà scusare la ignoranza delle leggi; chi le ignora, a suo danno le ignori.

CAPITOLO QUINTO ED ULTIMO.

SOLUZIONI DI PROBLEMI SUL GIUOCO DI DAMA.

La prima cosa da bene apparare studiando alla Dama si è lo estremo scioglimento delle giocate; imperocchè nella statuita nostra pratica di questa arte nobilissima condotto abbiamo il giuoco sino al punto in che un'evidente vantaggio dalla parte del giocator si rimane, ove la partita per sua natura non fosse

patta. Per la qual cosa avrai, o insegnevole giovinetto, ordinata qui appresso una quantità di problemi, nella cui soluzione, per noi già data, avrai modo di addottrinarti in chiudere con ferma regola e appianato metodo ogni qualsiasi partita.

1.° Problema.

Finir la partita con due dame contro una che sega al biscacco.

Due dame contro una al biscacco non possono mai barattare, ma due forzano una ad uscir del biscacco e la legano.

Esempio. Dame bianche al 2, 6; dama nera al 13.

2. 5 — 13. 9.
6. 2 — 9. 13.
5. 9 — 13. 10.
9. 13 — 10. 14.
2. P — 14. 11.
P. 3 — 11. 14.
3. 7 — *legata.*

2.° Problema.

Con tre dame finir la partita contro due che segano al biscacco.

Tre dame contro due al biscacco possono barattare. Fatto il cambio, le due, pel summenzionato esempio, legano la dama che resta.

3.° Problema.

Con tre dame forzare al baratto la una delle due seganti agli opposti biscacchi.

Tre dame dirette contro una, passeggiante al biscacco, mentre la sua compagna occupa il biscacco opposto, non possono mai barattare; ma d'uopo è al cambio la operazione unita delle tre dame contro le due. Ti porrai sulla parallela 9—D schierando le tre dame al 2, P, M; e noterai se pari o dispari sono tra sè le contrarie dame: se dispari sono tra sè, le pareggerai trasportando le tre dame dalla parallela superiore alla inferiore o vice versa; al che abbisognando tre mosse, ridurrai per

queste allo scacco pari le avverse dame che stavano in caffo. Ciò fatto informerai su la parallela un'angolo retto allargando la dama di mezzo, quindi un'angolo ottuso abbassando quelle de' lati, e il baratto o dall'un canto o dall'altro non si potrà dall'avversario schifare.

Esempio primo. Dame bianche in 2, P, M. Dame nere in 13, N. In questa posizione le dame opposte sono dispari tra sè, laonde a volerle pareggiate moverai:

P. 3 — 13. 10.
2. 6 — 10. 5.
M. Q — N. G.

Mo che elle sono pari, opererai il sopraccennato angolo retto e ottuso per queste succedevoli mosse:

3. P — 5. 9.
6. 10 — G. D.
Q. N — 9. 13.

or bada di non accorciare il lato col 10, 6, ma sì d'inoltrarti con

10. 5 — 13. 9.

ed ora ti guarda di non ritornare al 10, poichè ad ottenere il baratto ti è necessario di retrocedere per questa via:

5. 2 — D. H.
N. G — ——

Qui viene forzatamente il baratto, perchè se l'avversario va al D, accorcerai il G, M; se va al 13, allungherai il 2, 5; e in ambiduo i casi o dall'una o dall'altra parte il cambio si ottiene.

Esempio secondo. Se le dame dell'avversario, schierate le tue su la parallela, sono pari tra sè, avrai più spedito modo a cambiare. Dame bianche in 2, P, M. — Dame nere in 13, H.

P. 3 — 13. 10.
M. G — 10. 13.
2. 6 — H. D.
G. N — 13. 9 (*a*).
6. 10 — 9. 13.
N. Q — *baratto.*

(*a*)
G. N — D. H
N. Q — H. D.
6. 10 — *baratto.*

4.° Problema.

Con tre dame barattare la una delle due opposte dame al biscacco e vincere senza perdere pezzo.

A voler dare il baratto semplice con tre dame all'una delle due contrarie che si difendono al biscacco, è necessaria la costruttura del trapezio su la crociera con parallele orizzontali 1, 2, 3 e 13, 14, o perpendicolari P, 6, 14 e 1, 9. Per quattro esempj ciò provasi. Dame bianche 1, 2, 3. — Dame nere 13, 14.

Esempio primo: ——— — 13. 9.
3. 6 — 9. 13.
2. 5 — 13. 9.
5. 10 — *baratto*.

Esempio secondo: ——— — 13. 10.
2. 5 — 10. 13.
3. 6 — 13. 9.
5. 10 — *baratto*.

Esempio terzo: ——— — 14. 10.
2. 5 — 10. 14.
3. 6 — 13. 9.
5. 10 — *baratto*.

Esempio quarto: ——— — 14. 11.
(*) 3. 6 — 11. 15.
1. O — 13. 9.
6. 11 — *baratto*.

(*) Se alla vece dell'11, 15 il tuo avversario rispondesse coll'11, 14, abbasserai allora il 2, 5, e tornerà il primo di questi esempj.

Corollario primo. Applicherai i quattro summenzionati esempj al trapezio fatto con le parallele perpendicolari P, 6, 14 e 1, 9: e in avanti, qualunque regola sarà da noi determinata all'un de' trapezj, ne farai per tè stesso applicazione all'altro, e studierai di esercitare gli statuiti procedimenti tanto al sinistro quanto al destro biscacco.

Corollario secondo. Disposte le tre dame bianche all'1, 2, 3, se l'avversario, alla vece di giacere sul 13 e 14, posasse con le dame al 9 e 10, torna il giuoco a un medesimo; perchè egli allora, per non essere chiuso, dovrebbe portarsi o col 9 al 13 o col 10 al 14, e pel primo e terzo esempio sopradescritto il forzeresti a cambiare.

Corollario terzo. All'uso del trapezio è necessaria la mossa dell'avversario; che se, ordinato il trapezio, ti convenisse muovere, non potresti cambiare se non con la perdita di una dama; siccome nel vegnente problema ciò spiegasi.

5.° Problema.

Con tre dame barattare una delle due contrarie dame al biscacco, e con la perdita di un pezzo vincer partita.

Disposto l'anzidetto trapezio con le bianche 1, 2, 3 e con le nere 13, 14, se falla dell'avversario la mossa, allora non potrai barattare nè vincere senza perdere dama.

Esempio: 2. 5 — 13. 10.
5. 9 — 10. 13.
3. 6 — 14. 10.
(*) 6. 2 — 10. 14.
(**) 1. 5 — 13. 10.
9. 13 — 10. 1.
2. 5 — 1. 10.
13. 6 — *legato.*

(*) Se il tuo rivale baratta col 10, 5, resterà poi senza mossa.
(**) Se egli muove il 14, 11, baratterai con 2, 6.

Corollario primo. La perdita della dama si potrà fare nel caso che su lo scacchiere non vi sieno altri pezzi a far giuoco: imperocchè se con le tre dame affronti le due al biscacco, ed hai in altra parte una dama sequestrante due contrarie pedine, l'avversario col perdere una di queste impatterebbe partita. Nel caso adunque che debbansi conservare le dame e ti manchi la mossa dell'avversario dopo la costruttura del trapezio, guadagnerai il favore del giuoco rovesciando il trapezio; ciò è dire, se i tuoi pezzi formano la parallela superiore orizzontale 1, 2, 3, dovrai condurli sopra la perpendicolare P, 6, 14: nel qual passaggio essendovi mosse dispari torna all'avversario quel movimento che innanzi fallivagli.

Corollario secondo. Siccome le leggi prescrivono che, guidato il finale della partita alle tre dame contro le due in biscacco, debba darsi il baratto alla ventunesima mossa; così è sommamente necessario sapere in ogni caso la spedita dispo-

sizion del trapezio. Perciocchè a poco sperto giocatore incontrar puote che, volendo egli rovesciato il trapezio ovvero perduto il pezzo, abbia mestieri, per falso conducimento di dame, assai più mosse che le stanziate, e debbasi per conseguenza dichiarar patta una partita che vincerebbesi. La soluzione dello innanti problema ti addottrinerà nella via del ben muovere.

6.° Problema.

Costruire con sicurezza il trapezio per barattare senza perdere pezzo.

Difilerai le tre dame sopra la diagonale con P, 3, 7, e innanzi al muovere osserverai lo stato in che le dame dell'avversario si trovano: che se queste sono pari tra sè, formerai il trapezio con le perpendicolari; se sono dispari, con le orizzontali. E sii ben certo che, costrutto per cotali avvertenze il trapezio, toccherà senza meno la primaja mossa alla parte avversa, e tu baratterai e vincerai senza perdere dama.

7.° Problema.

Obbligare l'avversario alla condizion del trapezio in qualunque caso di pari o dispari tra loro si trovino ambe sue dame al biscacco.

Nove sono i casi o gl' incontri, ne' quali può essere l'avversario con le due dame al biscacco, dopo che avrai ordinate le tre tue sopra la diagonale al P, 3, 7; cinque di quelli son dispari e quattro pari. Saranno le due opposte dame dispari tra sè, occupando 1° il 9, 13; 2° l'1, 13: 3° il 9, O, 4° il 10, O; 5° il 10, 13: saranno pari tra sè, tenendo 1° il 13, O; 2° il 9, 1; 3° l'1, 10; 4° il 9, 10.

Non è necessaria a tutti i summenzionati nove esempj la fabbrica del trapezio; perciocchè in alcuni incontri si può innanzi tempo cambiare. Metteremo l'un dopo l'altro qui sotto in buona pratica i nove esempj ad altrui utile apprendimento.

Esempio primo. Bianche dame in P, 3, 7. — Nere in 9, 13.

P. 2 — 13. 10.
7. 11 — *baratto o legato.*

Esempio secondo. Bianché siccome sopra. Nere in 1, 13.

P. 2 — 13. 9.
3. P — 9. 13.
7. 3 — *baratto.*

Esempio terzo. ——— Nere in 9, O.

Modo primo con la offerta di un pezzuolo.

(*) 3. 6 — 9. 5 (*a*).
7. 3 — 5. 9.
P. 2 — O. 1.
(**) 3. P — 1. 5.
(***) 2. O — 9. 13.
O. 1 — 5. 10.
6. 2 — 10. 14.
P. 3 — 13. 10.
2. 5 — 10. 13.
3. 6 — *baratto.*

(*) S'e' muove O, 1, lo chiamerai col 6, 2 al secondo esempio.
(**) Se va egli al 13, rispondigli 6, 3 e baratta con 2, O.
(***) S'egli entra col 5 al 2 per guadagnare un pezzuolo, si rimarrà senza il vantaggio della mossa perdendo partita.

(*a*)

3. 6 — 9. 13.
P. 2 — O. 1.
6. 3 — 13. 9.
3. P — *torna il secondo esempio.*

Modo secondo senza offerire pezzuolo.

3. 6 — 9. 5.
7. 3 — 5. 9.
P. 2 — O. 1.
3. P — 1. 5.
(*) 6. 3 — 5. 10.
2. O — 9. 5 (*a*, *b*).
3. Q — 10. 6.
(**) Q. M — 6. 10 (*c*).
O. 1 — 5. 9.
P. 2 — 9. 13.
M. P — 10. 14.
P. 3 — *torna il trapezio del 4° problema.*

(*) S'egli va col 5, 1, baratterai col 2, O.
(**) Se ti vien fatto il 5, 1, cambierai col P, 2.

(*a*)

2. O — 10. 5.
3. Q — 9. 13.
O. 1 — 13. 10.
Q. M — 5. 9.
P. 2 — 9. 13.
M. P — 10. 14.
P. 3 — *torna il 4° problema.*

(*b*)

2. O — 10. 13.
P. 2 — 13. 10.
O. 1 — 10. 14.
3. 6 — 9. 13.
2. 5 — *baratto.*

(*c*)

Q. M — 5. 9.
O. 1 — 6. 10.
P. 2 — 10. 14.
M. P — 9. 13.
P. 3 — *torna il trapezio.*

Esempio quarto. ——— Nere in 10, O.

(*) 7. 11 — 10. 13 (*a*).
11. 6 — 13. 9.
P. 2 — O. 1.
3. P — 1. 5. *Continuerai con* 6, 3 *ovvero con* 2, O, *conforme a' due casi del soprallegato esempio terzo.*

(*) S'egli scende al 14, tu salirai coll'11 al 6, faccendolo quindi legato all' 1 o all' I.

(*a*)

7. 11 — 10. 5.
(*) 11. 6 — 5. 9.
P. 2 — O. 1.
3. P — *torna il giuoco antecedente.*

(*) Se ti vien fatto l'O, 1, opponi al rivale il 6, 2, e poscia gli offri baratto col 2, O. Similemente se, alla vece dell'O, 1, egli entrasse col 5 all'1, tu contrapponendogli il P, 2, potrai fargli cambio col 2, 5.

Esempio quinto. ——— Nere in 10, 13.

P. L — 10. 5.
3. P — 13. 10.
7. 3 — 10. 13.

(*) L. O — 13. 10.
3. Q — 10. 6.
Q. M — *torna il terzo esempio.*

(*) S'e' moverà 5, 1, risponderai con O, 2 e appresso qualunque suo procedimento baratterai col 2, O, e avrai sciolta la partita.

Esempio sesto. ——— Nere al 13, O.

3. 6 — 13. 9.
(*) 7. 11 — O. 1.
11. 14 — *è formato il trapezio; ora giocherai secondo che in altrettali circostanze fu prenotato.*

(*) S'egli alza il 9, 5, tu coll'11, 14 l'avrai chiamato alla costruttura e accettazione dell' insegnato trapezio per fargli cambio e vincere.

Esempio settimo. ——— Nere in 9, 1.

7. 11 — 9. 5.
(*) 11. 14 — 5. 9.
3. 6 — *torna il trapezio.*

(*) Ove ti venisse contromosso l'1, O, rispondi col 14, 10: poi, asseguito il mangiare dal tuo compagno, con allogarti al 6 avrai guadagnata la mossa per legare l'avversa dama, partentesi dallo scacco O, in 1 o in I.

Esempio ottavo. ——— Nere in 1, 10.

(*) 7. 11 — 1. 5.
P. M — 5. 2.
M. Q — *torna il terzo esempio, ma col trapezio ordinato per le perpendicolari parallele.*

(*) S'e' muove 10, 14, risponderai 3, 6 e P, 2, e lo avrai legato: se poi al tuo 7, 11 cominciasse dal rispondere coll'1, O, non dovresti il qui statuito procedimento per niun conto cambiare.

Esempio nono. ——— Nere in 9, 10.

(*) 7. 11 — 9. 13.
(**) P. M — *torna lo antecedente esempio.*

(*) S'e' muove 10, 14, rispondi con 11, 6 e 6, 11.
(**) Scendi anche col P, 2 disponendo alla presura un pezzuolo, ma bada alla eccezione che nel corollario primo del quinto problema ti abbiamo chiaramente esposta.

Fa di esercitare i soprannotati casi del vario stato delle avverse dame sotto la forza del trapezio; chè essi tra giuoco assai fiate, a voler bene spacciar le partite, ti occorreranno.

8.° Problema.

Con una dama impattare contro due la partita.

1° Caso. Dama bianca in 2. — Pedine nere in 7, 8.

2. 6 — 7. 12.
6. 11 — 12. 16.
11. 7 — 8. 12.
7. 11 — 12. 15.
11. 7 — *patta, movendo sempre sul* 4, 7, 11.

Al quale caso uom ricovera quando con poco avveduti compagni a mala partita e' si trovi. Imperocchè, non essendogli più dato il vincere, leva utilità dalla disposizion de' pezzuoli verso il cantone, e sforza astutamente il rivale a segare là in fondo, ove a tanto bene il suo mal'essere lo ingegni e favori.

2° Caso. Dama bianca in P. — Dame nere in I, B. Muovi P, L e quale delle due dame ti offrirà l'avversario a predare, avrai assicurato, pel men che ti possa avvenire, il far tavola.

9.° Problema.

Con una dama vincer partita contro due pedine e una dama.

Dama bianca in 12; pedine in 13, 5. — Pedine nere in O, 6, 9. Questa è bella insidia e utilissima a chi fruga nelle risorse di giuoco per ispacciare speditamente partite.

12. 15 — O. 1.
13. 10 — 6. 13.
15. 11 — 1. 10.
11. 14 — *vinta.*

10.° Problema.

Con una dama e due pedine vincere due dame e due pedine.

Dama bianca in O; pedine in 12, 13, 15. — Dame nere in 14, 6; pedine in 4, 5. Con poche mosse te ne togli.

O. L — 5. 10.
12. 7 — 4. 11.
L. P — *vinta.*

11.° Problema.

Con due pedine vincere contro una dama e tre pedine.

Pedine bianche in 14, 15, 5. — Nere in 3, 8, 12, I. Pur questo caso è di sommo vantaggio in giocando a chi sa profittarne. E vedrai nella *Metaurese* come cotale insidia, in tempo appostata e in buon destro asseguita, faccia vincere all'offensore una trabella partita con due pezzuoli di meno che il difensore.

14. 11 — 12. 16.
11. 7 — 3. 12.
5. 1 — *vinta.*

Gli undici soprallegati esempj problematici son da sapere a memoria con tutta fermezza, perchè insegnano i modi dell'ultimar le partite, senza che non puotesi nè vincere nè tavolare; i quali per sè formano congiuntamente ogni regola di spacciare giocate, nè altri a tale effetto bisognano. Se dunque appresso vedi, uom perito, ancora due problemi, intendi ch'essi unicamente mostrano a' dilettanti del giuoco di Dama i piacevoli occorsi che lo scacchiere per istudiato allogamento delle rotelle presentar puote: che se questi alla pratica del giucare fattamente diservono, certo è, torno a dire, che tutti gli altri sono di utilità senza più, siccome quelli che guidano il giocatore alla scienza del ben governare le varie e molte bisogne delle partite, allo estremo loro approcciantisi, e nell'uomo potrà essere senza la cognizione di quelli un valevole giocatore.

12.° Problema.

Con quattro pedine e una dama impattar la partita contro sei dame.

Dama bianca in 13; pedine bianche in 2, 9, 14 e 15. — Dame nere in A, B, C, D, E, F. Caso del gabbo, e sì appellasi perchè l'avversario ne viene spigliatamente gabbato.

15. 11 — F. L.
11. 6 — L. P.
9. 5 — P. 3.
14. 10 — *patta, segando sempre sul biscacco* 13, 9, *difeso dall'antepostagli croce impenetrabile.*

13.° Problema.

Con dieci pedine e una dama vincere contro sei dame con tiro a sei.

Dama bianca al 13; pedine all'I, L, M, N, 2, 3, 9, 10, 11, 12.— Dame nere in A, B, C, D, 1, 4. Procedi francamente:

L. E — A. L.
3. P — L. 3.
12. 7 — 3. 12.
I. E — B. I.
M. F — C. L.
N. G — D. M.
2. O — I. 2.
11. 6 — 2. 11.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. 15. 8. Q. F. O. — *vinta.*

Nota. *In quanto a' finali delle partite qui ti voglio aver detto che, se tu hai una dama con rotelletta, e l'avversario una sola dama che privata sia di favorevole mossa, ove quell'essa pedona sia da lui per un caso fermata al* 13 *del biscacco, non potrai dislogarla mai per condurla a damare e vincere: imperocchè in siffatto luogo si statuisce una perpetua sega a vicenda, e te ne farai sperimento. E intendi che, se quella pedona tu alzi, nemmeno puoi darla a ruba per far legato il tuo predatore, tanto negandoti la condizion di esso stallo; e se la guidi al* 9, *perdi in movendola il favor della mossa da tè posseduto, per conseguente la partita raffermasi patta.*

Già dichiarammo quanto bastevole fosse alla investigazione dello scacchiere e delle pedone; dettammo le leggi disposte sì a governare partite e scommesse, come ad antivenire quistioni e brighe tra' giocatori; e demmo spiegati i problemi conducitori a bene sciogliere i finali inviluppi delle giocate: ciò che tutta informa la teoretica parte del nuovo nostro Trattato sul Giuoco di Dama. Ora invitiamo chi piacesi in siffatta ricreazion della mente, a conoscere ed apprendere la compiuta pratica del giucare, alla quale passo passo avvieremo gli studiosi giovani, faccendoli dalle minori alle maggiori cose guidata e piacevolemente passare.

FINE DELLA PRIMA PARTE.

PARTE SECONDA.

DE' TIRI E SOTTOTIRI, DE' LORO GIUOCHI E DELLE GIOCATE ELEMENTALI.

Innanzi di mettere il dilettante Giocatore di Dama su la via dello squadrare con forte avversario maestrevoli assalimenti, dopo averlo addottrinato in tutto ciò che il conduce alla maniera del ben muovere e del giusto procedere con le rotelle su lo scacchiere, esercitar lui dobbiamo negli aperimenti delle svariate partite, e fargli sopra tutto intesa la quantità e diversità de' tiri e sottotiri che nel dispiccamento de' giuochi sogliousi apparecchiare da molti, sì perchè li possa e' medesimo all'avversa parte ammannare e sì perchè, venendogli per essi fatto tranello, sappiali con destrezza schifare. Cominciamo dunque il Trattato pratico del giucare a Dama da' tiri e sottotiri, onde a' nemici le prime insidie da' giocatori strettamente e occultamente si tendono. A' quali tiri', tanto in mossa quanto in contromossa operati, sottoporremo per ordine le giocate che li difendono o repugnano, alle quali uniremo altre che pur si dispongono con assai forza ove mai l'avversario ne' primi lacci dal giocatore protesi non s'intrigasse, od e' medesimo tentasse di accalappiare in nuova ragna lo insidiatore.

Sopracciò coordineremo una serie di elementali giocate non così utili a servire di entramento e guida al valido giuoco delle quattro basi vastissime, dichiarate nella terza e quarta parte del nuovo nostro trattato in due volumi compreso, come giovevoli a disfare e vincere per generali movimenti coloro che di scomporre, travolgere e frastagliare con irregolari, disordinate e capricciose risposte il contrario apparecchiamento ne' pugnazzi dilettansi.

Ma voglio aver qui ridetto a' buoni leggitori che, avendo io sperimentato quanto a nostra memoria sia profittevole il riandar le partite con lo intelletto per via di certi nominamenti ad esse partite dalla vecchia scuola applicati, mi ho proposto di lasciare a' tiri e a queste i nomi de' prischi giocatori o delle singolari circostanze che tiri e giocate negli altrui scritti antichi porta-

vano. E vi rammenti ciò che nella prefazione dell' Opera dichiarai, ciò era che i maggiorenti non altro prestarono all'arte del giucar nostro, allo infuori degli appellativi lor modi: imperocchè, ove cansar si vogliano pochissime cose, quanto segnato era e descritto da' nostri anziani, tanto si è dovuto per noi con faticata opera rammendare, riformare o annientare.

CAPITOLO PRIMO.

DE' TIRI.

Nel presentarti, o studioso uomo, un buon numero di tiri e sottotiri che allo aperimento o spiccamento delle partite incontrar ti potranno, sappi che, se tutti quelli nominiamo semplicemente *tiri*, ciò facciamo per seguitare in siffatto convenente le vecchie norme che il tiro dal sottotiro non aveano costume di sceverare. E assai bene per tè intenderai, quando abbi alle indietro carte affisato l'occhio, quale uno sia, quale altro, e quanto questo soglia differenziarsi da quello.

Daremo da prima i Tiretti de' Cominciatori con quello del Nacchianti da Corsica; in appresso descriveremo il cammino di mossa e contromossa fatto da' Tiri del toscano Scaramucci, del Servidor colonnese, dello Spezialetto, del soldato Jacobucci, del Giocator bolognese e del nostro Banchieri; poi chiudendo con quelli che dallo innalzamento delle quattro larghissime basi del giuoco smembrati sono, da ultimo anco il Tiro del Romano e sì del Fanese a' sopraccennati uniremo.

TIRETTI

DE' PRINCIPIATORI.

Si addimandano tiretti de' principiatori, perchè ne usano elli soprammodo, tuttochè veggano essere tiri facili a scoprirsi e schifarsi da chi giuoca.

1.°

5. 1 — L. P.
10. 5 — E. L.
6. 3 — A. E.
1. O — L. 1. 10.
3. L. A — ——

2.°

5. 1 — L. P.
6. 3 — E. L.
10. 6 — A. E.
1. O — I. 2.
6. O — L. 1.
3. L. A — ——

3.°

6. 2 — L. P.
10. 6 — E. L.
6. 3 — A. E.
2. O — L. 1. 10.
3. L. A — ——

I medesimi tre tiretti possono, con una mossa di più, essere apprestati anche in risposta di giuoco; ciò che ti metto col terzo di essi a vedere.

—— — L. P.
6. 2 — E. L.
10. 6 — A. E.
6. 3 — N. R.
2. O — L. 1. 10.
3. L. A — ——

TIRETTO

DEL NACCHIANTI.

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
8. 4 — N. R.
5. 1 — R. 7.
12. 3. L — F. O.
1. L — ——

Dopo l'azione del tiro si riperde la guadagnata pedona, ma restasi con buon favor di partita, siccome a suo luogo per certa giocata potrai utilmente intendere.

TIRI

DEL TOSCANO.

1.°

6. 3 — L. P.
3. L — E. P.
10. 6 — A. E.
6. 3 — E. L.
3. Q — M. 4.
8. Q — N. 3.
5. 2 — P. 5.
7. P. E — ——

2.°

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
6. 3 — P. 7.
12. 3 — A. E.
5. 2 — E. L.
2. P — M. 2.
3. Q — N. 3.
10. 6 — 3. 10.
14. 5. P. E — ——

Poco o nulla appresterai questi scrocchi toscani, che a mala partita, non ti venendo fatto di colpire il nemico, ti mettono e lasciano.

TIRO

DEL SERVIDOR COLONNESE.

Di mossa.

7. 4. — L. P.
4. R — E. L.
12. 7 — A. E.
7. 4 — P. 2.
6. O — I. 2.
5. P — M. 2.
16. 12 — E. I.
4. Q — N. 3.
10. 6. — 3. 10.
14. 5. P. E — ——

Di contromossa.

—— — L. P.
7. 4 — E. L.
4. R — A. E.
8. 4 — P. 2.
5. P — M. 2.
6. O — I. 2.
12. 8 — E. I.

4. Q — N. 3.
10. 6 — 3. 10.
14. 5. P. E — ——

Nè questi sono tampoco da usare frequentemente contro chi conosce la maniera di cansarli e sa mettersi in assituamenti favorevoli al vincere.

DUE TIRI

DELLO SPEZIALETTO.

1.°

7. 3 — L. O.
12. 7 — E. L.
16. 12 — A. E.
3. Q — M. 4.
8. Q — N. 3.
6. Q — G. N.
5. 1 — N. 3.
7. P — L. 3.
1. L. A — ——

2.°

7. 4 — L. P.
4. Q — M. 4.
8. Q — N. 3.
6. Q — E. L.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — A. E.
12. 8 — L. O.
Q. M — G. P. 5.
10. 1. L. A — ——

Il medesimo tiro di contromossa.

—— — L. P.
7. 4 — E. L.
4. Q — M. 4.
8. Q — N. 3.
6. Q — A. E.
5. 2 — P. 5
9. 2 — L. O.
Q. M — G. P. 5.
10. 1 L. A — ——

I soprallegati sono due ottimi tiri e da ordinarli senza tema, come quelli ch'esordiano dall'occupare all'avversario la meta Q e sul debole fianco assalirlo e dinervarlo.

CINQUE TIRI

DEL SOLDATO, TRE DI MOSSA E DUE DI CONTROMOSSA.

1.° *Di mossa.*

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — A. E.
16. 12 — E. L.
6. 3 — I. O.
5. 1 — O. 2.
10. 5 — M. Q.
7. 4 — P. 7. 16.
5. P. E — B. I.
4. M. B — ——

2.°

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — A. E.
16. 12 — E. L.
6. 3 — N. Q.
3. N — H. Q.
7. 4 — Q. 3.
4. Q — M. 4.
8. Q — G. M.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — M. 4.
11. 7 — 4. 11.
14. 7. P. E — ——

Il medesimo tiro con altro apparecchiamento di mosse.

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — A. E.

16. 12 — E. L.
6. 2 — N. Q.
7. 4 — Q. 3.
4. Q — M. 4.
8. Q — G. M.
5. 1 — P. 5 (*a*).
9. 2 — M. 4.
11. 7 — 4. 11.
14. 7. P. E — ——

(*a*)

5. 1 — M. 4.
2. M — F. Q.
11. 7 — 4. 11.
14. 7. P. E — ——

3.°

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — A. E.
16. 12 — E. L.
6. 3 — N. R.
(*) 8. 4 — G. N.
3. Q — N. 3.
4. Q — M. 4.
5. 2 — P. 5.
7. P. E — ——

(*) Coll' H, N dell' avversario tornerà il medesimo tiro.

4.° *Di contromossa.*

—— — L. P.
7. 3 — P. 7.
12. 3 — E. L.
16. 12 — A. E.
12. 7 — M. P.
8. 4 — N. R.
4. Q — G. M.
5. 1 — M. 4.
1. O — I. 2.
6. O — L. 1.
3. L. A — ——

5.°

—— — L. P.
7. 3 — P. 7.
12. 3 — E. L.
16. 12 — A. E.
11. 7 — I. O.
5. 1 — E. I.
(*) 9. 5 — M. P.
5. 2 — P. 5.
3. Q — N. 3.
7. P. E — ——

(*) Se ti vien fatto M, Q, dando tu a mangiare l'8,4, tirerai col 3,Q.

Quanto sono utili i tre tiri di mossa del soldato Jacobucci, altrettanto son poco profittevoli quelli di contromossa, e ne avrai dalle innanti giocate palpabile argomento. Farai dunque uso de' primi, e poco a' secondi, in aprir giuochi, ti affiderai.

TIRO

DEL CÒRSO PER CONTROMOSSA.

—— — L. P.
6. 2 — E. L.
7. 4 — N. Q.
4. R — A. E.
12. 7 — Q. 3.
7. 4 — L. O.
11. 7 — O. 6.
5. 1 — 3. 12.
10. 3. L. A — ——

TIRO

DEL BOLOGNESE PER CONTROMOSSA.

—— — L. P.
6. 3 — E. L.
11. 6 — A. E.
6. 2 — N. R.
2. O — I. 2.

3. Q — M. 4. 11.
15. 6. O — L. 1.
8. 4 — R. 7.
12. 3. L. A — ——

I tiri del Côrso e del Bolognese coperti sono e bellissimi; e tuttochè non apparecchino altrettanto bella partita, nondimeno daranno per nostra prova a suo luogo le patte sicure, ove tenderli mai tu volessi a chi fosse nel ributtarli saputo.

TIRO

DEL BANCHIERI PER CONTROMOSSA.

—— — L. P.
6. 2 — E. L.
10. 6 — A. E.
13. 10 — N. R.
2. O — I. 2.
6. O — L. 1.
7. 4 — R. 7.
12. 3. L. A — ——

Il medesimo tiro per diverse mosse operato, ma con poco utile apparecchio di partita: ciò che a suo luogo intendere altrui faremo.

—— — L. P.
6. 2 — E. L.
11. 6 — A. E.
15. 11 — N. R.
2. O — I. 2.
6. O — L. 1.
7. 4 — R. 7.
12. 3. L. A — —— —

I QUATTRO TIRI

DI CONTROMOSSA LEVATI CON ORDINE DALLE QUATTRO BASI DEL GIUOCO.

1.°

—— — L. P.
6. 2 — E. L.
7. 4 — N. Q.
12. 7 — A. E.
16. 12 — Q. 3.
4. R — H. N.
11. 6 — N. Q.
7. 4 — D. H.
5. 1 — P. 5.
9. 2 — L. P.
1. O — P. 5.
10. 1 — I. 2. 11.
14. 7. P — M. 2.
4. M. D — ——

2.°

—— L. O.
5. 2 — O. 1.
6. 3 — E. L.
2. P — M. 2.
3. Q — N. 3.
7. P. E — A. L.
10. 5 — 1. 10.
14. 5. P. E — ——

3.°

—— — L. P.
6. 2 — E. L.
7. 4 — N. Q.
4. R — A. E.
11. 6 — P. 3.
5. 1 — L. P.
9. 5 — E. L.
14. 11 — G. N.
R. G — C. N.
11. 7 — N. R.
1. O — L. 1.
7. 4 — R. 7.
8. 4 — Q. 8.
6. Q — M. 4.
12. 3. L. C — ——

Questo tiro si dicea dagli antichi il *Vigevano*, patria di chi per la prima volta fecelo ad altri conoscere in Roma.

4.°

1 ——	— L. P.
6. 2	— E. L.
7. 4	— N. R.
4. Q	— M. 4.
8. Q	— P. 3.
2. P	— A. E.
(*) 5. 2	— G. N.
☞ P. M	— L. P.
9. 5	— E. L.
M. G	— D. M. 4.
2. M	— F. Q.
11. 7	— 4. 11.
14. 7. P. E	— ——

(*) Di contro ad L, O tirerai con P, M.

☞ Qui col 9,5 appresteresti il gran tiro a tre coperto, che è l'ultimo nella presente disposizione di tiri, e porta nome dalla mia patria di *Fanese*.

Ora sappi che sono senza numero i tiri e sottotiri che da' grandi occorsi de' quadrati con forza scoppiano; de' quali avrai lunga serie nelle descrizioni delle partite qua e là costrutte. Nulladimeno fo copia di altri due in contromossa, che nascono dalla quarta base e servir ti possono anzi tempo a distendere la cognizion del giucare, il primo dei quali dicesi *Romano*, per averlo io trovato nelle vecchie carte del Banchieri: e di fatto associavasi questo tiro allo anzinotato che dagli altri distinguesi pel nome suo. Il secondo piacemi chiamarlo *Fanese*, dallo essermi esso tiro venuto sott'occhio mentre io stava combattendo certo Fiorentin presuntuoso e taccagno che, in accozzando partite, oltre al suo naso più non vedeva.

TIRO

DEL ROMANO.

——	— L. P.
6. 2	— E. L.
10. 6	— A. E.
13. 10	— P. 3.
7. P	— L. 3.
6. Q	— N. 3.
(*) 5. 1	— G. N.
1. O	— E. L.
11. 7	— L. 1.
7. P. G	— D. M.
2. O	— I. 2.
10. 5	— 1. 10.
14. 5. P. G	— ——

(*) Se ti viene alzato lo E, L, tirerai a tre col 2, P e 11, 6.

TIRO

DEL FANESE.

——	— L. P.
6. 2	— E. L.
7. 4	— N. R.
4. Q	— M. 4.
8. Q	— P. 3.
2. P	— A. E.
5. 2	— G. N.
9. 5	— R. 4.
5. 1	— N. R.
11. 6	— 4. 7.
(*) P. M	— R. 4.
2. P	— 4. 8.
6. 2	— C. G.
10. 6	— 3. 10.
13. 6	— L. 3. 10.
14. 5	— G. P.
12. 3. L. C	— ——

(*) Se ti muovono a questo punto lo L, P, avanzerai il 10, 5 per asseguire col 12 il tiro a tre.

GIOCATE DE' TIRETTI.

I divisati ventotto tiri, che in gran parte da buona, in parte da mala miniera si traggono, sono allo insegnevole giovanetto bastevolissimi a farlo sperto di quante insidie fin dall'aprir le giocate si possono preparare a vicenda. Ora descriveremo le partite che hannosi con buon successo a continuar sopra i tiri da bello apparecchio proceduti, e servono a sbarattare i giuochi dell'avversario spiccati per que' tiretti che nulla speranza di vincere dargli possono, e poco pur quella dello impattare.

GIOCATA

CONTRO L'APPARECCHIO DEL 1° TIRETTO CHE DICESI DE' PRINCIPIATORI.

7. 3 — N. R.
12. 7 — G. N.
16. 12 — M. P.
(*) 8. 4 — F. M.
3. Q — N. 3.
6. Q. F — B. M.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. P (1, 2).
4. Q — P. 5 (3).
Q. F — C. L.
10. 1 — H. N.
12. 8 — L. O.
1. L — E. P.
11. 6 — P. 2.
6. O — I. 2.
15. 11 — A. E.
13. 9 — E. L.
7. 3 — L. O.
3. P — N. Q.
P. M — O. 1.
11. 6 — 2. 11.
14. 7 — D. H.
M. F — *vinta*.

(*) Non fare nè 5, 1 nè 6, 2, perchè cadresti nel tiretto R, 4.

1.ª *Variazione*.

9. 2 — C. G.
10. 5 — L. P.
4. Q — M. 4.
2. M — G. P.
12. 8 — P. 3.
8. Q — 3. 12.
15. 8 — D. G.
11. 7 — E. L.
5. 2 — L. O.
9. 3 — O. 6.
Q. N — H. Q.
3. N. C — *vinta*.

2.ª *Variazione*.

9. 2 — L. O.
12. 8 — O. 6.
10. 3 — M. P.
3. L — E. P.
(*) 4. Q — A. E.
Q. M — H. N.
11. 6 — N. Q.
15. 11 — P. 2.
6. O — I. 2.
M. F. — C. L.
7. 4 — R. 7.
11. 4. M — L. P.
M. F — P. 3.

F. B — E. I.
B. F — 2. 6.
F. M — 3. 7.
M. P — 6. 11.
P. 3 — *vinta.*

(*) Al C, F ovvero al D, G contrapporrai il Q. N e 7, 3.

3.ª *Variazione.*

4. Q — M. 4. †
2. M — 4. 8.
7. 3 — I. O.
12. 7 — H. N.
10. 5 — O. 1.
5. 2 — E. I.
2. P — A. E.
P. L — E. P.
3. L — N. Q.
M. F — Q. 4.
F. B — D. H.
B. F — C. G.
F. M — G. N.
(*) M. Q — 8. 12.
Q. 8 — 12. 16.
7. 4 — R. 7.
11. 4 — N. R.
15. 11 — R. 7.
11. 4 — H. N.
4. R — N. Q.
8. 4 — Q. 3.
14. 10 — 16. 12.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. Q — *vinta.*

(*) La tua mossa M, Q è necessaria perchè l'avversario senza quella ti baratterebbe a doppio con 8, 12.

GIOCATA

CONTRO IL 2° TIRETTO DE' PRINCIPIATORI.

7, 3 — N. R.
12. 7 — M. P.
16. 12 — G. M.
(*) 8. 4 — H. N.
12. 8 — D. H (1).
5. 1 — I. O (2-5).
10. 5 — E. I (6).
5. 2 — P. 5.
9. 2 — B. E (7, 8).
4. Q — M. 4.
8. Q — C. G.
15. 12 — G. M.
12. 8 — M. 4.
8. Q — *vinta.*

(*) Non fare 5, 1 per non cadere nello scrocchetto dell' R, 4.

1.ª *Variazione.*

12. 8 — M. Q.
4. M — F. Q.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — C. G.
10. 5 — L. O.
3. P — O. 1.
P. M — 1. 10.
14. 5 — G. P.
2. M — E. L.
5. 2 — L. P.
13. 9 — P. 5.
9. 2 — A. E.
2. P — D. H.
7. 3 — I. O.
M. G — E. I.
G. C — O. 1 (*a*).
C. G — 1. 5.
G. M — R. 4.
M. G — N. R.
3. N — H. Q.
G. N — Q. 3.
6. Q — 4. 7.
11. 4 — R. 7.
Q. M — 5. 10.
8. 4 — 10. 14.
P. L — *si vince.*

(a)

G. C — O. 2.
6. O — I. 2.
C. G — Q. 6.
P. L — 2. 5.
11. 2 — 5. 10.
L. F — B. M.
G. P — 10. 14.
P. 3 — 14. 10.
2. P — 10. 5.
P. M — 5. 2.
M. F — 2. O.
F. C — O. L.
C. G — L. F.
8. 4 — R. 7.
G. R — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

5. 1 — L. O.
1. L — F. O.
3. L — E. P.
6. 2 — P. 5.
(*) 10. 1. L — B. F.
15. 12 — F. O.
4. Q — M. 4.
8. Q — N. 3.
7. P — H. N.
P. L — N. Q.
12. 8 — Q. 3.
11. 6 — 3. 10.
13. 6 — O. 2.
6. O — I. 2.
14. 11 — C. G.
L. F — G. M.
F. B — M. Q.
B. E — Q. 3.
E. L — 3. 6.
L. O — 6. 15.
O. 6 — A. E.
9. 5 — E. I.
5. 1 — *vinta.*

(*) Di contro al B, E andrai con 11, 6—6, 3 e 3 P.

3.ª *Variazione.*

5. 1 — N. Q.
3. N — H. Q.
6. 3 — Q. 6.
10. 3 — L. O (*a*).
1. L — F. O.
3. L — E. P.
4. Q — M. 4.
8. Q — *si vince.*

(*a*)

10. 3 — P. 2.
3. Q — L. O.
1. L — F. O.
Q. F — B. M.
4. Q — M. 4.
8. Q — *si vince.*

4.ª *Variazione.*

5. 1 — M. Q.
4. M — F. Q.
10. 5 — *qualunque risposta ti venga fatta avrai vinto.*

5.ª *Variazione.*

5. 1 — P. 2.
6. O — I. 2.
1. O — L. 1.
10. 5 — 1. 10.
14. 5. P. G — *vinta.*

6.ª *Variazione.*

10. 5 — O. 2.
6. O — E. I.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — N. Q.
3. N — H. Q.
11. 6 — L. P.
13. 9 — P. 5.
9. 2 — M. P.
2. M — I. 2. 11.
15. 6 — A. E.
M. G — C. N.
4. M — F. Q.

1. O — B. F.
O. 1 — E. L.
I. E — L. O.
E. B — F. M.
B. E — M. P.
E. I — P. 3.
I. 2 — 3. 12.
6. 3 — Q. 6.
2. 11 — 12. 15.
11. 7 — 15. 11.
7. 3 — 11. 15.
14. 10 — *si vince.*

7.ª *Variazione.*

9. 2 — N. Q.
3. N — H. Q.
13. 10 — B. E.
7. 3 — R. 7.
11. 4 — L. P.
3. L — E. P. 5.
1. L — F. O.
10. 1. L — I. O.
14. 10 — O. 1.
15. 11 — C. G.
11. 7 — G. N.
4. R — *si vince.*

8.ª *Variazione.*

9. 2 — M. Q.
4. M — F. Q.
7. 4 — R. 7.
11. 4. M — N. Q.
3. N — H. Q.
14. 11 — L. P.
1. L — P. 5.
6. 3 — Q. 6.
11. 2 — B. E.
2. P — I. O.
15. 11 — E. I.
8. 4 — O. 2.
4. R — I. O.
M. G — C. N.
R. G — O. 1.
G. C — 5. 9.
C. F — 2. 5.
11. 7 — 5. 10.
13. 6 — 9. 13.
6. 2 — *vinta.*

Avrai affisato come nelle due innanzi giocate, per quanto abbiasi da noi fatto ingegnosamente procedere l'avversario, non siavi alcun caso a lui favorevole di far tavola. Non si gli avverrà con lo apprestamento del terzo tiretto, il cui ordine non induce a lui disfavore sì largo.

PRIMA GIOCATA

CONTRO IL TERZO TIRETTO DE' PRINCIPIATORI.

7. 3 — M. Q.
12. 7 — G. M.
16. 12 — M. P.
(*) 5. 2 — P. 5.
9. 2 — F. M.
3. P — L. 3.
7. P. G — D. M.
12. 7 — E. L (1).
7. 3 — N. R (2-5).
3. N — H. Q.
11. 7 — L. P.
13. 9 — P. 5.
9. 2 — B. F (6).
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
3. Q — F. M.
Q. F — C. L.
2. P — L. 3.
6. Q — 4. 7.
Q. M — R. 4.
M. F — 4. 8.
F. C — 7. 12.
C. F — 12. 16.
F. L — 16. 12.
10. 6 — 12. 7.

6. 2 — 7. 3.
L. O — 3. Q.
2. P — A. E.
14. 10 — Q. N (7).
P. M — N. Q.
M. G — Q. N.
G. C — N. Q.
C. G — Q. 3.
G. M — 3. 6.
10. 5 — 6. 10.
5. 1 — 10. 6.
M. P — 6. 10.
P. L — 8. 12.
L. A — 12. 16.
O. 2 — 16. 12.
1. O — 10. 6.
2. 11 — 1. 2.
11. 6 — 2. 5.
(**) 15. 11 — 5. 9.
6. 3 — 9. 13.
11. 6 — 13. 10.
6. 2 — *vinta.*

(*) Non avanzare il 5, 1 perchè non ti sia tirato col 4, Q.
(**) Al 12, 7 darai il 6, 10.

1.ª *Variazione.*

12. 7 — N. R.
2. P — M. 2.
6. O — 1. 2.
7. 4 — R. 7.
11. 4. M — E. L.
8. 4 — L. P.
4. R — A. E.
M. G — C. N.
R. G — E. L.
G. C — 2. 6.
10. 3 — P. 7.
C. G — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

7. 3 — B. E.
2. P — M. 2.
6. O. F — C. L (*a*).
11. 7 — Q. 6.
10. 3 — L. P.
3. L — E. P.
7. 4 — N. R (*b*).
4. Q — R. 4.
Q. M — 4. 7.
8. 4 — H. N.
M. F — N. R.
4. Q — R. 4.
F. B — 4. 8.
B. F — 7. 12.
F. M — P. 3.
Q. N — 12. 16.
M. Q — 3. 7.
Q. 4 — 7. 11.
14. 7 — 16. 12.
7. 3 — *vinta.*

(*a*)

6. O. F — Q. 6.
10. 3 — C. L.
8. 4 — L. P.
3. L — E. P.
4. R — N. Q.
R. N — Q. 4.
N. G — *vinta.*

(*b*)

7. 4 — P. 3.
4. R — N. Q.
R. N — 3. 7.
N. G — 7. 12.
G. C — 12. 16.
C. G — 16. 12.
G. N — Q. 3.
N. Q — 3. 7.
Q. 4 — 7. 11.
15. 6 — *vinta.*

3.ª *Variazione.*

7. 3 — C. F.
11. 7 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 4.

8. Q — M. 4.
3. Q — F. M.
Q. F — B. M.
6. 3 — 4. 7.
10. 5 — R. 4.
3. Q — L. O.
Q. F — O. 6.
F. C — 4. 8.
C. F — 7. 12.
F. L — 12. 16.
L. P — 16. 12.
P. 3 — 6. 11.
14. 7 — *vinta.*

4.ª *Variazione.*

7. 3 — B. F.
11. 7 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
3. Q — 4. 7.
Q. N — R. 4.
N. G — C. N.
2. P — L. 3.
6. Q. H — 4. 8.
H. D — 7. 12.
D. G — 12. 16.
G. M — F. L.
M. P — L. O.
P. 3 — 16. 12.
10. 5 — O. 1.
5. 2 — A. E.
13. 9 — E. L.
(*) 2. P — L. O.
P. M — O. 2.
M. G — I. O.
G. C — 1. 5.
C. F — O. 1.
F. L — 12. 16.
3. 7 — 2. 6.
9. 2 — 6. 10.
14. 5 — *vinta.*

(*) Se ti vien barattato col 12, 7, risponderai col 14, 11, e quindi rincalzerai il giuoco col 12, 7.

5.ª *Variazione.*

7. 3 — A. E.
10. 5 — B. F (*a-c*).
11. 7 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
3. Q — *si vince.*

(*a*)

10. 5 — N. R.
3. N — H. Q.
11. 7 — L. P.
5. 1 — P. 5.
7. 3 — *si vince.*

(*b*)

10. 5 — C. F.
11. 7 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4
3. Q — F. M.
Q. F — B. M.
6. 3 — 4. 7.
5. 1 — *vinta.*

(*c*)

10. 5 — L. O.
5. 1 — E. L.
11. 7 — B. F.
(*) 13. 9 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
2. P — O. 2.
6. O — I. 2.
P. E — *vinta.*

(*) Verso C, G camminerai con 7, 4 e 3, P.

6.ª *Variazione.*

9. 2 — C. F.
7. 3 — Q. 4.

8. Q — M. 4.
3. Q — F. M.
Q. F — B. M.
6. 3 — 4. 7.
3. P — M. Q.
P. L — Q. 4.
L. F — 4. 8.
F. B — 7. 12.
B. E — 12. 16.
E. L — 16. 12.
2. P — 12. 7.
P. M — 7. 3.
M. F — R. 4.
F. B — 4. 7.
(*) B. E — 3. Q.
10. 6 — 7. 12.
6. 2 — Q. M.
L. O — M. F.
E. B — F. C.
2. P — 12. 16.
B. E — C. F.
E. L — F. C.
P. M — 16. 12.
(**) O. 1 — 12. 7.
L. O — C. G.
M. F — G. M.
F. B — 7. 3.
B. E — *si vince.*

(*) Se ti vien fatto 3, 6, rispondi con 14, 11.

(**) Se ti muovono I, O, risponderai L, E e quindi F, M, ove ciò ti bisogni.

7.ª *Variazione.*

14. 10 — Q. M.
15. 11 — M. 2.
O. 6 — 8. 12.
11. 7 — 12. 15.
7. 4 — E. L.
4. R — L. O.
R. N — O. 1.
N. G — 15. 12.
G. C — *si vince la partita per forza del buono assituamento de' pezzi.*

SECONDA GIOCATA

CONTRO IL TERZO TIRETTO DE' PRINCIPIATORI.

7. 3 — M. Q.
12. 7 — G. M.
16. 12 — M. P.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. O (1).
(*) 2. P — F. L (2-4).
7. 4 — N. R (5, 6).
4. M — H. N (7).
(**) 6. 2 — O. 6.
11. 2 — L. O (8).
M. G — O. 6.
3. Q — D. M. 2.
Q. H — 6. 11.
15. 6. O — I. 2.
H. D — *vinta.*

(*) Ad E, L tirerai l'8,4 e 3, Q.

(**) Qui puoi perdere un pezzo e far dama, procedendo prima con M, G, poscia con 3, P, e vincerai non altrimenti.

1.ª *Variazione.*

9. 2 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — D. H.
3. N — H. Q.
12. 7 — F. M.
7. 3 — Q. 4.
8. Q. F — B. M.
3. P — L. 3.
6. Q. F — C. L.
11. 6 — R. 4.
2. P — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

2. P — O. 1.
7. 4 — N. R.
4. M — F. Q.
3. N — H. Q.
12. 7 — E. L.
P. E — A. L.
7. 3 — D. H.
3. N — H. Q.
11. 7 — C. G.
15. 11 — G. M.
7. 3 — Q. 4.
8. Q. F — B. M.
3. P — L. 3.
6. Q. F — *vinta.*

3.ª *Variazione.*

2. P — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — D. H.
3. N — H. Q.
6. 2 — O. 6.
10. 3. N — *vinta.*

4.ª *Variazione.*

2. P — Q. 4.
7. R. G — D. M. 2.
12. 7 — C. G.
8. 4 — F. M.
4. Q — M. 4.
7. R — E. L.
13. 9 — A. E.
10. 5 — B. F.
5. P — F. M.
R. N — H. Q.
3. N. C — L. 3. 10.
14. 5 — *vinta.*

5.ª *Variazione.*

7. 4 — C. G.
4. M — O. 2.
6. O. F — E. L.
P. E — G. P. 7. 16.
F. C — A. L.
C. G — N. R.
G. M — 16. 12.
M. P — L. O.
P. 3 — O. 1.
(*) 11. 7 — 16. 12.
3. 6 — H. N.
15. 11 — D. H.
13. 9 — B. F.
9. 5 — F. M.
5. 2 — N. Q.
2. P — M. 2.
6. O — R. 4.
(**) 7. R — 16. 12.
(***) R. N — Q. 3.
11. 7 — H. Q.
7. P — Q. 3.
8. 4 — 3. 7.
10. 5 — *si vince.*

(*) Cercherai di furargli la dama con baratto tutte le volte che il destro ti si presenta.

(**) Al Q, 3 risponderai l'O, 2.

(***) Contro il 12, 15 alzerai l'11, 6 per fermar la partita.

6.ª *Variazione.*

7. 4 — C. F.
4. M — F. Q.
(*) P. M — O. 1.
8. 4 — Q. 8.
M. F — B. M.
3. P — *vinta.*

(*) Contro N, R od L, P, andrai, appresso il baratto, col 6, 2.

7.ª *Variazione.*

4. M — C. F.
11. 7 — F. Q.
3. N — L. 3.
7. P — H. Q.
6. 2 — O. 6.
10. 3. N — E. L.

P. E — A. L.
12. 7 — L. P.
8. 4 — I. O.
4. Q — B. F.
15. 11 — O. 1.
11. 6 — F. L.
Q. M — L. O.
N. G — P. 2.
7. 3 — 2. 11.
14. 7 — O. 2.
G. C — 2. 6.
C. F — D. H.
3. Q — 1. 5.
M. G — 5. 10.
F. M — 10. 14.
13. 10 — 14. 5.
7. 4 — R. 7.
Q. N — H. Q.
M. 4. 11. 2. 9 — *vinta.*

8.ª *Variazione.*

11. 2 — N. Q.
3. N — L. 3.
M. G — D. M.
2. O — I. 2.
10. 6 — 3. 10.
14. 5. P. G — *vinta.*

Ora hai conosciuto come il principiatore, che ammanna il terzo tiretto per contromossa, ritrovisi ancora in questa seconda giocata senza lo scampo dello impattare. Sappi che ciò gli avviene per la tema dell'allogare, barattando alla tua sinistra, un pezzo tra le fila da tè contro esso lui ordinate. Il perchè daremo con una terza giocata a vederti quanto profitto tornar puote allo iniziatore da cotale baratto, con che la tua bella meta egli trasattasi, e a volta a volta nelle strettezze di stentata e penosa difesa ti chiama e trascina.

TERZA GIOCATA

CONTRO IL MEDESIMO TERZO TIRETTO DE' COMINCIATORI.

7. 3 — M. Q.
12. 7 — G. M.
16. 12 — M. P.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. O.
(*) 2. P — O. 2.
6. O — Q. 6 (1).
11. 2 — E. L.
P. E — A. L. 1.
8. 4 — F. M (2, 3).
4. R — N. Q.
12. 8 — B. F.
15. 11 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
11. 6 — 4. 11.
14. 7 — C. G (4).
6. 3 — H. N (5, 6).
(**) 7. 4 — D. H.
13. 9 — F. L.
2. P — L. O.
10. 6 — O. 2.
6. O — I. 2.
4. Q — 2. 6.
Q. M — 6. 11.
M. D — N. Q.
3. N — H. Q.
R. N — *vinta.*

(*) Contro E, L poni 8, 4 e 3, Q.
(**) Ad F, M tirerai col 3, Q e 10, 3: ma se ti venisse opposto F, L, dovresti tirargli col 3, P e 10, 5.

1.ª *Variazione.*

6. O — I. 2.
10. 6 — F. L (*a*).
6. O. F — B. M. 2.
3. P — E. L.
P. E — A. L.
7. 4 — C. G.

4. M — G. P.
8. 4 — L. O.
4. R — O. 1 (*b*).
R. G — D. M.
11. 6 — 2. 11.
15. 6 — M. Q.
12. 7 — H. N.
14. 10 — N. R.
6. 3 — Q. 6.
10. 3. L — *vinta.*

(*a*)

10. 6 — E. I.
6. O — I. 2.
11. 6 — 2. 11.
15. 6 — Q. 4.
7. R. G — D. M. 2. 11.
14. 7 — F. M.
7. 4 — B. F.
3. Q — C. G.
4. R — M. 4.
8. Q — G. M.
12. 8 — M. 4.
8. Q — A. E.
R. N — F. M.
Q. F — H. Q.
F. B — E. I.
B. F — I. O.
F. M — Q. 4.
M. Q — 4. 7.
Q. 3 — 7. 11.
3. 6 — 11. 14.
13. 9 — O. 1.
9. 5 — 1. 10.
6. 13 — *vinta; e intendi che se questo finale di partita non ti favora, certo è che il nemico, variando giuoco, ti darà sempre un facile scampo a far tavola.*

(*b*)

4. R — N. Q.
12. 7 — Q. 3.
7. 4 — H. N.
R. G — D. M.
(*) 4. R — O. 1.
R. N — M. Q.
(**) 13. 9 — 1. 5.
N. G — 3. 6.
G. C — P. 3.
(***) C. F — 6. 10.
11. 6 — 2. 11.
14. 7. P — 10. 14.
9. 2 — *vinta.*

(*) Al 3, 6 dà il 14, 10 e 10, 5.
(**) Al 3, 6 rispondi col 9, 5.
(***) Contro Q, 4 moverai 11, 7.

2.ª *Variazione.*

8. 4 — N. Q.
4. M — F. Q.
2. P — C. F.
12. 8 — H. N.
7. 4 — N. R.
4. M — F. Q.
P. M — R. 4.
14. 11 — B. E.
M. F — E. L.
F. C — L. P.
C. G — P. 3.
G. N — I. O.
11. 7 — 3. 12.
N. 3 — 4. 7.
3. P — 12. 16.
P. 2 — 7. 11.
2. I — 11. 14.
10. 5 — *si vince.*

3.ª *Variazione.*

8. 4 — N. R.
4. Q — D. G.
7. 3 — R. 4.
3. P — G. N.
12. 7 — N. 3. 12.
(*) 15. 8. P — C. G.
14. 11 — G. N.
11. 6 — N. 3.
6. Q — B. E.

P. M — F. L.
M. F — L. O.
F. B — O. 6.
10. 3 — E. L.
B. F — L. O.
F. L — O. 2.
L. O — 2. 6.
Q. N — H. Q.
3. N — 6. 11.
O. 2 — *si vince.*

(*) Se l'avversario tirerà con F, M, gli risponderai col contro tiro 10, 5 e farai patta.

4.ª *Variazione.*

14. 7 — F. L.
7. 3 — L. O.
3. P — H. N.
R. G — D. M.
P. G — C. N.
2. P — O. 2.
6. O — I. 2.
P. M — N. Q.
M. G — Q. 3.
G. C — 3. 7.
C. F — 7. 11.
10. 6 — 2. 5.
6. 3 — *patta.*

5.ª *Variazione.*

6. 3 — F. L.
2. P — L. O.
P. L — O. 2.
L. F — 2. 5.
F. C — 5. 14.
C. N — 14. 11.
7. 4 — 11. 6.
3. Q — 6. 3.
Q. M — I. O.
M. F — O. 2.
F. C — 2. 6.
C. G — 6. 11.
4. Q — *si vince.*

6.ª *Variazione.*

6. 3 — F. M.
(*) 7. 4 — 1. 5.
10. 1 — H. N.
3. P — N. Q.
1. O — Q. 8.
O. L — I. O.
2. 1 — M. 2.
L. F — G. N.
R. G — D. M.
F. C — M. P.
C. F — P. 3.
F. M — 2. 6.
M. P — 3. 7.
P. 3 — *vinta.*

(*) Di contro ad H, N anderai col 3, Q e 10, 5.

GIOCATA

A DIFESA DEL TIRETTO NACCHIANTI.

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
8. 4 — A. E (1, 2).
6. 2 — E. L.
4. R — N. Q.
11. 6 — Q. 4.
12. 8 — M. Q (3).
2. M — G. P.
☞ 16. 12 — P. 3.
15. 11 — L. P.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — C. G.
13. 9 — F. M.
9. 5 — H. N.
5. 1 — M. P.
2. M — G. P.
R. G — D. M.
1. O — I. 2.
6. O — B. E.
O. L — E. I.
L. F. — I. O.
F. C — *vinta.*

1.ª Variazione.

8. 4 — N. R.
5. 1 — R. 7.
12. 3. L — F. O.
1. L — B. F (*a*).
9. 5 — F. O.
5. 1 — O. 2.
6. O — I. 2.
10. 6 — 2. 5.
13. 9 — 5. 10.
14. 5 — H. N.
1. O — N. Q.
O. L — M. P.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — G. M.
2. P — M. 2.
6. O — Q. 3.
O. I — D. G.
11. 7 — 3. 12.
16. 7 — G. M.
I. E — M. P.
E. B — *vinta.*

(*a*)

1. L — B. E.
9. 5 — E. P.
5. 1 — A. E.
1. O — I. 2.
6. O — E. L.
O. F — C. L.
10. 5 — P. 3.
5. 1 — M. P.
13. 9 — G. M.
11. 6 — 3. 10.
14. 15 — P. 3.
5. 2 — 3. 6.
2. O — L. P.
O. L — P. 3.
L. F — M. Q.
F. C — 6. 11.
15. 6 — 3. 10.
C. G — 10. 14.
9. 5 — *si vince.*

2.ª Variazione.

8. 4 — N. Q.
4. R — P. 3.
5. 2 — A. E.
9. 5 — E. L.
12. 8 — L. P.
16. 12 — G. N.
R. G — C. N.
11. 7 — N. R.
13. 9 — *si vince.*

3.ª Variazione.

12. 8 — 4. 7.
(*) 8. 4 — H. N.
6. 3 — M. Q.
4. M — F. Q. 6.
2. M — G. P.
R. G — C. N.
10. 3 — D. H.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — N. Q.
3. N — H. Q.
13. 10 — B. F.
10. 6 — L. O.
15. 12 — Q. 3.
6. Q — O. 6.
12. 3 — F. L.
Q. N — L. O.
16. 12 — O. 1.
12. 8 — 1. 5.
3. Q — 5. 9.
8. 4 — 9. 13.
Q. M — 13. 9.
N. G — 9. 5.
4. R — 6. 10.
R. N — I. O.
N. H — 10. 13.
14. 11 — 5. 10.
11. 7 — 10. 6.
7. 4 — 6. 3.
G. C — O. 1.
H. D — 1. 5.
D. H — 3. 7.

4. R — 7. 4.
R. N — *vinta.*

(*) Baderai a questo punto di non fare insidie alla pedina dell'avversario, perchè perderesti partita, siccome siegue:

15. 11 — P. 3.
11. 4 — 3. 7.
5. 1 — L. P.
6. 3 — P. 5.
9. 2 — 7. 11.
14. 7 — M. Q.
3. N — H. Q.
4. M — G. P. 5. 14.
perduta.

☞ Se al luogo della manina tu volessi mai svariatamente muovere, non avrai sì giocando mala partita.

3. 2 — P. 5.
9. 2 — D. G.
6. 3 — Q. 6.
10. 3 — G. M.
8. Q — M. 4.
3. Q — F. M (*a*).
Q. F — B. M.
16. 12 — 4. 8.
12. 7 — L. O.
14. 11 — O. 6.
11. 2 — M. Q.
7. 4 — Q. 3.
4. Q — 3. 7.
Q. M — 7. 12.
M. G — C. N.
R. G — 12. 16.
G. C — 16. 12.
C. F — 12. 7.
F. L — 7. 3.
L. O — H. N.
O. 1 — N. Q.
1. 5 — 3. 7.
2. P — 7. 3.
P. L — Q. 4.
5. 10 — 4. 7.
L. F — 7. 12.
F. C — *patta.*

(*a*)

3. Q — L. O.
Q. N — O. 6.
14. 10 — H. Q.
10. 3. N — *vinta.*

Il tiretto Nacchianti si può difendere ancora per contromossa; e questa ingegnosa giocatella te ne rende buona ragione.

—— — L. P.
7. 4 — N. R.
5. 1 — R. 7.
12. 3. L — E. P.
8. 4 — A. E.
16. 12 — E. L.
10. 5 — H. N.
4. R — N. Q.
12. 7 — Q. 4.
6. 3 — 4. 8.
13. 10 — D. H.
10. 6 — H. N.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. O.
1. L — F. O.
7. 4 — O. 1.
14. 10 — B. E.
3. Q — N. 3.
6. Q. F — C. L.
4. Q — L. O.
2. P — O. 2.
10. 6 — 2. 5.
Q. N — 5. 10.
N. C — 10. 14.
11. 7 — 14. 11.
P. L — 11. 4.
L. A — 4. Q.
C. F — Q. 3.
6. 2 — 3. P.
F. L — *vinta.*

Finito è l'ordine delle giocate contro i tiretti degl' iniziatori di Dama. Delle cui contromosse non è da far caso allo infuori delle ultime che lo scacco usurpano della *meta* all'offensore, forzandolo a impattare. A non volere adunque tu preso dall'avverso combattente sì buon quadretto e sì utile alle operazioni dello scarmucciare, ti ho acconciate due lunghe maniere di repugnare quel terzo tiretto, camminanti per tutt'altra via che per la tenuta da noi ne' descritti indietro pugnazzi.

Ritroverai quelle, uomo studioso, fra le giocate elementali col titolo di *Albanesi*, avendole io create non ha guari in Albano sì per sollazzar l'animo come per disacerbare la noja delle non discontinuate piogge che l'autunnale beatitudine della campagna sotto questo cielo soventi fiate rompono e furano.

CAPITOLO TERZO.

DELLE GIOCATE DE' TIRI.

Dalle giocate de' tiretti salendo gradatamente a quelle de' tiri dovrei qui fare alcun cenno del come guarentir si possano gli scrocchi del toscano Scaramucci con qualche giocatella che, all'avverso schifamento di quelli, ne desse modo almeno di tavolare. Ma torno a dirti ch'essi dispiccano informe posta di giuoco, nè sono contro avveduto uomo da tentar nullamente. Che se per un caso ti vengono appostati da un fievole nemico, puoi combatterli col doppio baratto al tuo destro corno, usurpargli la meta, dargli la mala rotta e farlo pentito dell'usare toscane insidie. Il perchè, potendo tu apprendere con l'argomento dello appresso Spezialetto la maniera di far doma cotale arroganza e presunzione, non addoppiamo ora senza necessità le dottrine: e in quella vece insegniamo altrui quale fosse il metodo usato nel giucare da tal Servidore colonnese che al descritto suo tiro diede per le romane sale nominamento.

Soleva egli, e non pochi sconsigliatamente lo imitano, accantonare sull' R, 8, 4 le tre pedine; poi contra quelli che usavano venir su di fronte co' tre pezzi della diagonale, stringeva e serrava a sinistra il giuoco sì fattamente che per mossa e per contromossa la vittoria non mai fallivagli. Ma se rotto

gli era a sinistra lo stivato disponimento, allora apprèstava a' rivali il soprassegnato suo tiro a tre, nel quale se elli cadevano, a sè bene era, se poi lo vietavano, avea il Colonnese grande pena a difendersi e invenire la patta. Le vegnenti giocate faranno al dir mio fermissima fede.

PRIMA GIOCATA

DEL SERVIDORE.

Di mossa.

7. 4 — L. P.
4. R — E. L.
8. 4 — N. Q.
12. 8 — A. E.
16. 12 — P. 3.
5. 2 — L. P.
9. 5 — F. L.
11. 7 — H. N.
15. 11 — C. F.
13. 9 — D. H.
5. 1 — P. 5.
9. 2 — L. P.
1. O — P. 5.
7. P — I. 2.
6. O — M. 2.
4. M. D — *vinta.*

SECONDA GIOCATA

DEL SERVIDORE.

Di contromossa.

——— — L. P.
7. 4 — E. L.
4. R — A. E.
8. 4 — N. Q.
12. 8 — P. 3.
5. 2 — L. P.
9. 5 — E. L.
16. 12 — H. N.
11. 7 — B. E (1).
15. 11 — D. H.
13. 9 — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

11. 7 — L. O.
5. 1 — P. 5.
1. L — F. O.
10. 1. L — 3. 10.
13. 6 — I. O.
14. 10 — D. H.
15. 11 — O. 1.
6. 2 — B. F.
11. 6 — F. O.
2. I — C. F.
7. 3 — F. L.
12. 7 — L. O.
3. P — M. 2. 11.
4. M. D — 11. 14.
R. G — 14. 5.
7. 3 — 5. 2.
3. Q — 2. P.
Q. M — P. L.
G. C — L. E.
C. G — O. 2.
M. F — 2. 5.
F. C — *si vince.*

QUATTRO GIOCATE

DELLO SPEZIALETTO.

Qui scriviamo alcune giocatelle dello Spezialetto giovevoli a rompere e schiacciare in parte lo stivato apparecchio di quelle del Servidore. Vero è che l'attuale ordinamento, comecchè largo sia e porga facile modo al rivale di tavolare, nondimeno lui mette in bisogno di perpetua difesa, poco o nulla usar potendo e' la offesa: 1.° perchè il cammin dei

pezzuoli difilato dallo Spezialetto è sempre inteso ad affievolire la meno forte banda dell'avversario: 2.° perchè questo infralimento operano i giocatori fortificandosi nel proprio debole fianco, di che lor viene ottima disposizione a guadagno. Daremo ad esempio quattro giocate che, acconce su' *tiri dello Speziale*, il modo insegnano di fare urto con alcune puntaglie per quel verso ordinate. Nè mai ti credi, o studioso, essere suoi i quattro giuochi da me presentati; anzi ben'apprendi ch'egli era certo giovine della spezieria savettiana in Roma, il quale, avendo per ventura apparato quel rompere con profitto l'avverso corno sinistro per lo doppio baratto, sempre o di mossa o di contromossa intendeva a cotale forma di partite. Che se per un caso gli era dal suo rivale cessata, egli non più trovava nè via nè modo a salvarsi: laonde venne a mal proverbio di tutti che lo imitavano: *ecco il giuoco dello Spezialetto*; per rampognarli, coll'esempio del giocator piccicagnolo, ch'essi, da quella in fuori, null'altra partita schierare in campo sapevano.

PRIMA GIOCATA

DELLO SPEZIALETTO.

7. 3 — L. O.
12. 7 — O. 1.
16. 12 — I. O.
3. Q — N. 3.
6. Q — M. 4.
8. Q — E. I (1).
(*) 7. 3 — A. E (2).
11. 6 — E. L (3, 4).
5. 2 — G. M.

12. 8 — M. 4.
8. Q — F. M.
Q. F — B. M.
3. P — L. 3.
6. Q. F — C. L (5).
14. 11 — O. 6.
11. 2 — *si vince; perchè se ti vien mosso il* D *o l'*H, *tu operi il tiro a tre con* 2, O *e* 10. 5; *se ti vien fatto lo* L, O, *corri a dama col* 2, P *e rafforzi la operazione.*

(*) Non fare 12, 8, perchè cadresti nel tiro del Servidore.

1.ª *Variazione.*

8. Q — E. L.
7. 3 — A. E.
11. 6 — G. M.
12. 8 — M. 4.
8. Q — D. G.
5. 2 — E. I.
2. P — B. E.
15. 12 — O. 2.
6. O — I. 2.
12. 7 — 2. 6.
P. M — G. P.
Q. M — F. Q.
3. N — H. Q.
10. 3. N — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

7. 3 — G. M.
12. 8 — M. 4.
8. Q — D. G.
11. 6 — G. N.
15. 12 — F. M.
Q. F — B. M.
12. 8 — C. F.
14. 11 — N. R.
11. 7 — A. E.
5. 2 — F. L.
8. 4 — H. N.
9. 5 — L. P.

3. L. A — N. Q.
A. E — Q. 8.
7. 3 — 8. 12.
E. L — 12. 15.
L. F — M. Q.
3. N — R. 4.
F. M — 4. 7.
(*) M. Q — 7. 11.
6. 3 — O. 6.
3. P — 11. 14.
10. 3 — 1. 10.
13. 6 — 14. 11.
6. 2 — 11. 6.
P. M — 6. O.
(**) 3. P — O. 2.
N. G — 2. O.
G. C — O. L.
Q. 3 — L. E.
M. G — *vinta.*

(*) S'egli va al 7, 12, avendo tu due pezzuoli di vantaggio, potrai col soccorso delle due dame dislacciare le annodate pedine, perdere a tuo talento una rotella e vincere.

(**) Se ti vien fatto O, L, muovi M, G accettando il baratto.

3.ª *Variazione.*

11. 6 — O. 2.
6. O — I. 2.
5. P — G. M.
P. G — D. M. 4.
12. 7 — 4. 11.
14. 7 — F. M.
7. 4 — E. L.
3. P — L. 3.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. Q. F — B. M.
15. 11 — H. N.
4. R — M. Q.
R. G — C. N.
11. 7 — N. R.
9. 5 — Q. 4.
7. 3 — *patta.*

4.ª *Variazione.*

11. 6 — F. M.
Q. F — B. M.
5. 2 — E. L.
3. P — L. 3.
6. Q. F — C. L.
2. P — L. 3.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. Q — O. 2.
15. 11 — G. N.
Q. M — N. Q.
M. F — H. N.
F. C — N. R.
12. 8 — D. H.
C. G — H. N.
11. 6 — 2. 11.
14. 7 — R. 4.
G. R — 4. 11.
R. 4 — Q. 3.
4. 7 — *vinta.*

5.ª *Variazione.*

6. Q. F — O. 6.
10. 3 — C. L.
3. Q — D. G.
15. 11 — L. O.
11. 6 — G. N.
13. 10 — N. 3.
6. Q — O. 2.
10. 5 — 1. 10.
14. 5. P — *vinta.*

SECONDA GIOCATA

DELLO SPEZIALETTO.

Di mossa.

7. 3 — L. O.
3. Q — N. 3.
6. Q — M. 4.
8. Q — E. L (1).

12. 7 — A. E.
(*) 16. 12 — O. 1 (2).
5. 2 — L. O.
10. 6 — E. L.
7. 3 — G. M.
12. 8 — M. 4.
8. Q — D. G.
13. 10 — G. N.
2. P — O. 2.
P. E — F. L.
6. O. F — B. M. 4.
3. Q — N. 3.
11. 7 — 3. 12.
15. 8. Q — C. G.
10. 6 — G. N.
14. 10 — N. 3.
6. Q — I. O.
10. 6 — *marcia.*

(*) Se ti vien mosso G, N risponderai con 5, 1, e lo avrai vinto col primo tiro dello Speziale.

1.ª *Variazione.*

8. Q — O. 1.
11. 6 — E. L.
12. 8 — L. P.
8. 4 — A. E.
16. 12 — P. 3 (*a*).
14. 11 — E. L.
5. 2 — L. O.
11. 7 — B. E.
7. P — F. L.
9. 5 — L. 3.
Q. M — G. P.
6. Q — O. 6.
10. 3. L. A — *vinta.*

(*a*)

16. 12 — E. L.
6. 2 — G. N.
2. M — N. 3.
12. 7 — F. Q. 8.
7. P. E — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

16. 12 — G. M.
12. 8 — M. 4.
7. R — O. 2.
5. P — L. 3.
9. 5 — E. L.
5. 2 — L. O.
2. P — H. N.
R. G — D. M. 2.
11. 6 — 2. 11.
15. 6. Q — F. M.
Q. F — B. M.
8. 4 — O. 2.
4. Q — M. 4.
10. 6 — 2. 11.
14. 7. R — C. G.
13. 10 — I. O.
10. 6 — *patta.*

TERZA GIOCATA

DELLO SPEZIALETTO.

Di contromossa.

—— — L. P.
7. 4 — E. L.
4. Q — M. 4.
8. Q — N. 3.
6. Q — A. E.
5. 2 — P. 5.
(*) 9. 2 — G. M.
12. 8 — M. 4.
8. Q — D. G.
16. 12 — G. N.
11. 6 — N. 3.
6. Q — C. G.
10. 6 — G. N.
6. 3 — F. M.
Q. F — B. M.
12. 8 — N. Q.
3. N — H. Q.
(**) 14. 10 — L. P.
10. 5 — E. L.
15. 11 — L. Q (1).

11. 6 — O. 1.
13. 10 — P. 3.
8. 4 — Q. 8.
6. Q. F — 8. 12.
2. P — 12. 15 (2).
5. 2 — 15. 11.
(***) F. C — 11. 14 (3).
10. 6 — 14. 10.
6. 3 — 10. 6.
P. M — 6. Q. F.
C. L — 1. 5.
2. P — 5. 9.
P. M — 9. 13.
L. O — 13. 10.
O. 2 — *vinta pel favor del baratto che opererai con le due dame al sinistro biscacco.*

(*) Se vien fatto L, O, è luogo al secondo tiro di contromossa dello Spezialetto con Q, M.

(**) Se qui viene opposto il Q, 3, devi andare col 2, P, quindi col 10, 6, e vincerai.

(***) Dicontro all'11, 6, porrai il P, L a furar dama e vincere.

1.ª *Variazione.*

15. 11 — P. 3.
13. 9 — 3. 6.
2. P — M. 2.
5. P. E — 6. 15.
9. 5 — *patta.*

2.ª *Variazione.*

2. P — I. O.
P. M — 12. 15.
F. B — 15. 11.
B. E — 11. 14.
E. I — *vinta.*

3.ª *Variazione.*

F. C — 11. 7.
C. F — 7. 3.
F. L — 3. 6.
L. O — 6. 13.
P. L — 1. 5.
2. P — 5. 10.
P. M — *patta.*

QUARTA GIOCATA

DELLO SPEZIALETTO.

Di contromossa.

—— — L. P.
7. 3 — P. 7.
12. 3 — E. L.
16. 12 — A. E.
3. Q — N. 3.
6. Q — M. 4.
8. Q — L. P.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — E. L.
12. 7 — G. M (1).
10. 6 — M. 4.
7. R — L. P.
2. M — F. Q.
11. 7 — Q. 4.
7. 3 — 4. 7.
R. N — H. Q.
3. N — B. F.
6. 3 — F. M.
N. H — I. O.
13. 10 — O. 2.
3. P — 2. 6.
10. 3 — M. 2.
3. P — C. F.
14. 10 — F. M.
P. G — D. M.
H. D — M. P.
D. G — P. 3.
G. M — 2. 6.
10. 5 — 6. 10.
M. Q — 3. 6.
Q. 4 — 7. 11.
15. 12 — 11. 14.
6. 2 — *patta.*

1.ª *Variazione.*

12. 7 — L. O.
10. 6 — F. L.
15. 12 — B. F.
12. 8 — G. M.
7. 3 — M. 4.
8. Q — O. 1.
2. P — L. O.
P. M — F. L.
M. F — O. 2.
6. O — I. 2.
F. B — *si vince.*

GIOCATE

DEL SOLDATO JACOBUCCI.

Se ti ammenta, insegnevole giovanetto, divisammo in addietro che, siccome i colpi o tiri del Jacobucci, apprestati per mossa, schieravano ottime linee a fiaccare la forza delle avverse puntaglie, così quelli, per contromossa appostati, sconciavano l'ordine del profittevole scarmucciare. Il perchè ti diamo accozzati i giuochi delle partite a favore dei primi, e ti presentiamo per una giocata di mossa la foggia di evitare i secondi, e avere per vigoroso pugnazzo vittoria. Le quali giocate bene apprenderai, perchè ti additano la via del ben governare a tuo prode le bisogne de' badalucchi e conflitti.

GIOCATA

SUL 1° TIRO DI MOSSA DEL SOLDATO.

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — A. E.
16. 12 — E. L.
6. 3 — I. O (1).
☞ 5. 1 — O. 2 (2).

(*) 10. 5 — M. Q.
7. 4 — P. 7. 16.
5. P. E — B. I.
4. M. B — 16. 12.
B. F — 12. 7.
13. 10 — 7. 3.
F. M — 3. 6.
10. 5 — 6. 3.
11. 7 — 3. 12.
1. O — I. 2.
5. P — 12. 7.
P. L — 7. 4.
M. P — N. Q.
L. E — *si vince.*

(*) Non muovere il 10, 6 per non cadere con l'avversa risposta di N, R ed R, 4 nel suo tiro di contromossa; quarto nell'ordine soprassegnato. E nota che questa giocata ti fa conoscere come non sia vantaggiosa operazione il costruire quel suo tiro di contromossa, siccome in addietro ti facemmo annunciato.

1.ª *Variazione.*

6. 3 — M. Q.
11. 6 — G. M.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — D. G.
10. 5 — L. O.
5. 1 — F. L.
14. 10 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — B. F.
3. N — L. P.
1. L — P. 5. 14.
L. E — 14. 11.
6. 3 — 11. 6 (*a*).
3. Q — M. 4.
8. Q — G. M.
12. 8 — M. 4.
8. Q — 6. 3.
E. B — F. L.

Q. M — R. 4.
N. H — L. O.
B. E — 3. 6.
H. D — 4. 7.
D. H — O. 1.
H. N — 1. 5.
E. L — 7. 11.
13. 10 — 6. 13.
15. 6 — 5. 10.
6. 3 — *patta; ma resti con vantaggio di assituamento e puoi anche vincere.*

(*a*)

6. 3 — 11. 7.
3. Q — 7. 16.
E. B — M. 4.
B. M. D — 4. 7.
D. G — *vincerai perseguitando con la dama la contraria pedona 7, e faccendo coll'* N, H *una seconda dama.*

2.ª *Variazione.*

5. 1 — B. E.
10. 5 — E. I (*a*, *b*).
3. Q — N. 3 (*c*).
5. 2 — O. 6.
11. 2 — P. 5.
7. P. E — *vinta.*

(*a*)

10. 5 — N. R.
8. 4 — G. N.
4. Q — M. 4.
5. 2 — *vinta.*

(*b*)

10. 5 — N. Q.
3. N — H. Q.
13. 10 — G. N.
11. 6 — E. I.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — N. R.
7. 3 — D. H.
3. N — H. Q.
12. 7 — R. 4.
7. R — Q. 3.
6. Q — O. 6. 13.
Q. N — L. O.
1. L — F. O.
N. H — *patta.*

(*c*)

3. Q — M. 4.
8. Q — N. 3.
5. 2 — O. 6.
11. 2. M. B — *vinta.*

☞ Al 5, 1 — O, 2, può aver la partita un malo scontro, siccome è questo che ora ti mostro e segno.

5. 1 — O. 2.
10. 5 — N. R.
(*) 8. 4 — M. Q.
4. M — F. Q. 6.
12. 8 — B. E.
14. 10 — G. N.
10. 3 — R. 4.
7. R. G — P. 7. 14.
5. P — D. M. 2; *il quale è giuoco* perduto: *e tuttochè tu potessi fuggire questa mala ventura con barattare (al punto della stelletta* 8, 4) *col* 3, Q, *nondimeno ti verrebbe poco vantaggiosa postura. Il perchè da prudente giocatore, antiveggendo che l'avversario saper possa cotale insidia, prenderai variato cammino fin dal* 5, 1 *della manina, e alla sua vece moverai* 11, 6, *per essere da' tranelli sicuro, conforme a quanto or qui ti diviso.*

11. 6 — O. 1.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — M. P.
2. M — G. P.
8. 4 — N. R.
12. 8 — F. M.
15. 11 — B. E.

4. Q — M. 4.
8. Q — C. F.
13. 9 — E. I.
Q. N — H. Q.
3. N — I. O.
6. 3 — O. 2.
3. Q — L. O.
N. H — D. G.
H. D — G. M.
7. 4 — R. 7.
11. 4 — F. L.
Q. F — 2. 6.
10. 3 — P. 7.
F. B — *vinta.*

GIOCATA

SOPRA IL 2° TIRO DEL SOLDATO.

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — A. E.
16. 12 — E. L.
6. 3 — N. Q.
3. N — H. Q.
(*) 7. 4 — P. 3.
4. R — L. P.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — B. E (1).
11. 6 — D. H.
13. 9 — G. N (2, 3).
R. G — C. N.
2. O — I. 2. 11.
14. 7. P. G — *vinta.*

(*) Se ti vien mosso il Q, 3, ammannerai al rivale il secondo tiro di mossa del Jacobucci.

1.ª *Variazione.*

9. 2 — M. P.
2. M — G. P.
11. 6 — I. O.
15. 11 — F. M.
11. 7 — B. F.
R. N — F. L.
13. 9 — D. H.
9. 5 — *si vince.*

2.ª *Variazione.*

13. 9 — F. L.
8. 4 — Q. 8.
6. Q. F — L. O.
10. 6 — C. L.
12. 7 — G. M.
7. 3 — O. 1.
R. N — H. Q.
3. N — *vinta.*

3.ª *Variazione.*

13. 9 — Q. 4.
6. Q — F. L (*a*).
Q. F — L. O.
8. Q — O. 6. 13.
12. 7 — C. L.
7. 4 — 13. 10.
15. 12 — 10. 6.
12. 8 — 6. 3.
Q. N — H. Q.
4. M. D — *si vince.*

(*a*)

6. Q — E. L.
10. 5 — L. O.
14. 11 — *si vince.*

GIOCATA

SOPRA IL 3° TIRO DEL SOLDATO.

In questa abbiamo voluto sciampiare alquanto gli evenimenti, attesochè per buona posta di rotellette nascono vigorosi conflitti e molti, che la ferma attenzion di chi giuoca sogliono richiamare.

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — A. E.
16. 12 — E. L.

6. 3 — N. R.
(*) 8. 4 — I. O (1).
11. 6 — O. 1 (2).
12. 8 — G. N (3).
5. 2 — P. 5.
9. 2 — N. Q (4).
3. N — H. Q.
2. O — D. H (5).
6. 2 — C. G (6, 7).
(**) 15. 11 — G. N.
11. 6 — L. P.
O. L — F. O.
2. I — 1. 5.
10. 1 — B. F.
6. 2 — P. 5.
1. O — 5. 9.
I. E — Q. 3.
7. P. G — R. 7.
G. C — F. M.
C. G — *vinta.*

(*) Se vien mosso G, N o H, N ti si apre campo a tirare col terzo de' tiri del Soldato.

(**) Verso L, P ti presenterai coll'11 e 7, 3 a guadagnare.

1.ª *Variazione.*

8. 4 — M. Q.
4. M — F. Q. 6.
11. 2. M — G. P.
10. 6 — H. N.
6. 2 — C. G.
2. M — G. P.
12. 8 — N. Q.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — D. G.
15. 11 — G. M.
11. 6 — B. F (*a*).
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
2. P — L. O.
P. L — F. M.
L. F — 4. 7.
F. C — 7. 12.
C. G — 12. 15.
G. P — 15. 11.
P. L — *vinta.*

(*a*)

11. 6 — L. P.
13. 9 — P. 5.
9. 2 — B. F.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
2. P — 4. 7.
P. M — *patta.*

2.ª *Variazione.*

11. 6 — O. 2.
6. O — L. 1.
3. L — F. O.
15. 11 — G. N.
11. 6 — B. E.
12. 8 — N. Q.
6. 3 — Q. 6.
10. 3 — 1. 10.
13. 6 — E. I.
3. Q — M. P.
Q. N — H. Q.
4. M — O. 2.
6. O — I. 2.
14. 10 — D. H.
10. 5 — 2. 6.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — 6. 11.
2. P — 11. 14.
7. 3 — 14. 11.
M. F — C. L.
P. E — 11. 6.
3. P — 6. 3.
P. M — *patta.*

3.ª *Variazione.*

12. 8 — H. N.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — M. Q.
4. M — G. P. 5.

13. 9 — F. M.
9. 2 — C. F.
15. 12 — M. Q (*a*).
3. P — L. 3.
7. P — D. H.
P. L — F. O.
2. 1 — Q. 3.
6. Q — N. 3.
14. 11 — H. N.
11. 7 — 3. 6.
10. 3 — 1. 5.
8. 4 — 5. 10.
3. P — 10. 14.
P. M — 14. 11.
M. G — 11. 15.
12. 8 — 15. 12.
G. C — 12. 3.
4. Q — R. 4.
Q. H — 3. Q.
H. D — 4. 7.
C. G — 7. 11.
D. H — 11. 15.
G. N — Q. 4.
N. R — 4. Q.
R. 4 — Q. M.
4. 7 — *si vince*.

(*a*)

15. 12 — M. P.
2. M — F. Q.
3. P — L. 3.
7. P — D. H.
P. L — Q. 3.
6. Q — N. 3.
14. 11 — H. N.
11. 7 — 3. 6.
10. 3 — 1. 5.
8. 4 — 5. 10.
3. P — 10. 14.
P. M — 14. 11.
L. F — 11. 15.
12. 8 — 15. 12.
F. C — 12. 3.
4. Q — *vinta*.

4.ª *Variazione*.

9. 2 — M. Q.
4. M — F. Q.
15. 12 — C. F.
3. P — L. 3.
7. P — F. M (*a*).
P. G — D. M.
2. O — M. P (*b*).
O. L — P. 3.
13. 9 — R. 4.
14. 11 — N. R.
9. 5 — H. N.
5. 2 — 1. 5.
10. 1 — 3. 10.
11. 6 — 4. 7.
12. 3 — 10. 14.
3. P — 14. 10.
8. 4 — 10. 3.
4. M — 3. Q.
M. F — B. M.
P. G — Q. M.
G. D — M. P.
D. H — P. E.
H. Q — E. L.
Q. 3 — R. 4.
3. 7 — 4. 8.
7. 3 — 8. 12.
2. P — 12. 15.
P. M — 15. 11.
M. G — 11. 14.
3. 6 — L. O.
G. D — O. L.
D. G — L. O.
G. M — O. L.
M. Q — L. O.
Q. 3 — O. L.
6. 2 — 14. 10.
2. O — L. E.
3. P — E. I.
O. 2 — I. E.
1. O — E. B.
O. L — B. F.

2. O — F. B.
O. I — *vinta.*

(*a*)

7. P — D. G.
6. 3 — Q. 6.
10. 3 — F. M.
12. 7 — M. Q.
14. 10 — Q. 6.
10. 3 — B. F.
8. 4 — F. M.
13. 10 — *vinta.*

(*b*)

2. O — B. F.
O. I — Q. 4.
8. Q — M. 4.
12. 8 — 4. 7.
I. E — 7. 12.
E. B — F. M.
B. F — M. Q.
F. M — *si vince.*

5.ª *Variazione.*

2. O — Q. 3.
7. P. G — R. 7.
15. 11 — C. N.
11. 4 — N. R.
4. Q — R. 4.
Q. M — F. Q.
O. F — B. M.
6. 3 — Q. 6.
8. Q. F — *vinta.*

6.ª *Variazione.*

6. 2 — L. P.
O. L — F. O. 6.
10. 3. L — C. G (*a*).
L. F — Q. 3.
7. P — M. 2.
F. C — R. 7.
C. N — 7. 12.
N. Q — 12. 16.
Q. 3 — 16. 12.
3. 6 — 2. 5.
13. 9 — 12. 7.
9. 2 — 1. 5.
2. P — B. F.
6. 3 — 7. 4.
15. 11 — H. N.
P. M — F. Q.
11. 6 — 5. 9.
6. 2 — 9. 13.
2. P — 13. 10.
P. M — 10. 5.
M. G — 5. 2.
G. D — 2. O.
D. G — 4. R.
3. 7 — O. 2.
G. M — *vinta.*

(*a*)

10. 3. L — 1. 5.
15. 11 — H. N.
11. 6 — 5. 9.
6. 2 — B. F.
2. O — Q. 3.
7. P. G — R. 7.
G. D — N. R.
D. G — 7. 12.
G. M — *vinta.*

7.ª *Variazione.*

6. 2 — H. N.
13. 9 — L. P.
10. 5 — 1. 10.
14. 5 — F. L.
O. F — C. L.
5. 1 — P. 5.
9. 2 — L. P.
2. O — P. 2.
O. L — 2. 6.
L. F — 6. 10 (*a*).
F. C — 10. 14.
C. G — Q. 3.
G. P — 3. 12.
4. Q — N. 3.
P. 7. 16 — 14. 11.
16. 12 — *vinta.*

(*a*)

L. F — Q. 3.
7. P. G — B. M.
G. C — R. 7.
C. G — M. P.
G. R — P. 2.
8. 4 — 6. 10.
4. Q — 10. 14.
1. O — 2. 6.
O. L — 14. 11.
Q. N — 6. 10.
N. H — *si vince.*

GIOCATA

CONTRO LO APPARECCHIO DEL 5° TIRO, CHE SEGNATO È IN CONTROMOSSA, DEL SOLDATO JACOBUCCI.

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — A. E.
16. 12 — F. L.
6. 3 — N. R.
3. Q — M. 4.
8. Q — G. N (1).
11. 6 — N. 3.
6. Q — P. 3.
7. P — L. 3.
5. 2 — R. 4.
14. 11 — C. G.
9. 5 — G. N.
Q. M — N. Q.
2. P — H. N (2).
5. 2 — N. R.
10. 6 — 3. 10.
13. 6 — 4. 8.
12. 7 — D. H.
M. G — B. F.
P. M — F. L.
M. F — L. O.
F. B — O. 1.
G. C — 1. 5.
2. O — I. 2.
B. 1 — 5. 10.
6. O — 10. 14.
C. G — 14. 10.
7. 3 — Q. 6.
11. 2 — R. 4.
2. P — 4. 7.
O. L — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

8. Q — P. 3.
7. P — L. 3.
5. 2 — G. N.
9. 5 — R. 4.
Q. M — 4. 8.
5. 1 — N. Q.
2. P — H. N.
(*) 11. 6 — C. G.
14. 11 — N. R.
10. 5 — 3. 10.
13. 6 — G. N.
5. 2 — D. H.
M. G — Q. 3.
6. Q — N. 3.
1. O — 3. 6.
O. L — 6. 10.
L. A — 10. 14.
12. 7 — 14. 10.
G. C — H. N.
C. G — N. Q.
P. L — *si vince.*

(*) Se vuoi spacciarti più brevemente dalla partita, alla vece dello 11, 6, moverai come siegue:

1. O — I. 2.
M. G — D. M.
P. G — N. R.
G. D — *si vince.*

2.ª *Variazione.*

2. P — 4. 7.
11. 4 — Q. 8.
5. 2 — H. N.

10. 6 — 3. 10.
13. 6 — N. Q.
12. 7 — D. H.
7. 4 — H. H.
M. G — N. R.
4. M — R. 4.
6. 3 — 4. 7.
G. C — 7. 12.
C. F — 12. 16.
F. L — 16. 12.
L. A — 12. 7.
A. E — 7. 4.
M. F — B. M.
P. G — 4. Q.
G. C — Q. 6. O.
E. L — O. F.
C. L — *vinta.*

Tuttociò che divisato abbiamo intorno alla pratica del giocare, per rispetto a' buoni e mali tiri del Soldato, sarà, speriamo, agli apprenditori di questa piacevole arte intesissimo a modo che di altro non faccia loro bisogno.

Ed ora al tiro del côrso, del bolognese e del romano Giocatore con ordine trapasseremo.

GIOCATA

A DIFENDERE IL TIRO IN CONTROMOSSA DEL CÔRSO NACCHIANTI.

—— — L. P.
6. 2 — E. L.
7. 4 — A, E.
4. R — N. Q.
12. 7 — Q. 3.
(*) 7. 4 — 3. 7.
(**) 4. Q — M. 4.
8. Q — 7. 12 (1).
2. M — G. P.
16. 7 — P. 2.
5. P — L. 3. 12.
15. 8 — D. G.
11. 6 — E. L.
9. 5 — L. P.
13. 9 — P. 3.
14. 11 — B. E.
5. 2 — E. L.
2. P — L. O.
P. L — O. 2.
6. O — I. 2.
L. E — G. N.
R. G — C. N.
E. A — N. R.
A. E — 3. 7.
11. 4 — R. 7.
E. B — H. N.
B. M — N. 3.
M. Q — 2. 6.
9. 5 — *vinta.*

(*) Contro L, O, farai il suo tiro.
(**) Non fare 11, 6 nè 10, 6 perchè cadresti nel tiro a tre.

1.ª *Variazione.*

8. Q — G. N.
R. G — D. M. 4.
2. M — F. Q.
10. 6 — H. N.
5. 1 — B. F.
9. 5 — F. M.
5. 2 — L. P.
13. 9 — P. 5.
9. 2 — 4. 8.
11. 4 — N. R.
2. P — M. 2. 11.
4. M — E. L.
15. 6 — L. P.
14. 11 — R. 4.
1. O — I. 2.
6. O — P. 3.
O. L — 3. 7.
11. 6 — *patta.*

GIOCATELLA

A DIFENDERE IL TIRO IN CONTROMOSSA, DETTO DEL BOLOGNESE.

—— — L. P.
6. 3 — E. L.
11. 6 — A. E.
(*) 6. 2 — N. Q.
3. N — H. Q.
7. 4 — P. 3.
2. P — M. 2.
5. P — F. M.
10. 5 — M. 2.
5. P — 3. 6.
4. M — L. 3.
14. 10 — G. P.
12. 7 — 3. 12.
10. 3. L. A — *vinta.*

(*) Se ti vien mosso lo N, R, assalirai l'avversario col tiro del Bolognese; ma se ti vien fatto lo M, Q per lo guadagno del pezzuolo, allora ti difenderai con la patta che descritta è nella *giocata elementale sopra la* 4ª *risposta di* M, P; dove nel fine della 4ª variazione troverai notato: *patta che salva la preparazione del tiro bolognese.*

DUE GIOCATE

CONTRO LA FALSA IMITAZIONE DEL TIRO BANCHIERI.

LE NAPOLETANE.

Le Giocate a sostenere il buono apparecchio del tiro ultimo del Banchieri non hanno qui luogo, appartenendo esse al grande giuoco dei quadrati, di che a sua posta si farà per noi la ragione. Ma in quella vece daremo due vaste e belle giocate contro la mala imitazione del medesimo tiro già da me prenotata. Elle diconsi *Napoletane* dall'averle io disposte in Napoli, quando nel 1825 vi feci lunga dimora autunnale, e assai dilettevole.

NAPOLETANA PRIMA.

Mostra i mali casi, a' quali assoggettasi l'avversario, quando, schifato dal giocatore il suo tiro, baratta di fronte con L, P ovvero con poco accorgimento disvia per L, O.

7. 3 — M. Q.
12. 7 — F. M.
16. 12 — B. F.
(*) 5. 2 — L. P (1).
3. L — E. P. 5.
10. 1 — F. L (2).
7. 3 — M. P.
12. 7 — G. M (3).
9. 5 — N. R (4-6).
3. N — H. Q.
13. 9 — A. E.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. P.
2. O — I. 2.
(**) 6. O — E. L.
O. F — C. L.
11. 6 — D. G.
15. 11 — R. 4.
7. R — P. 3.
6. 2 — L. P.
2. O — 3. 6.
11. 2 — P. 5.
O. L — M. P.
L. F — G. M.
F. C — *vinta.*

(*) Non fare 5, 1 perchè cadresti nel tiro Banchieri di contromossa.

(**) Di contro a Q, 3 andrai con O, I, non lasciando poi d'insidiare con la dama le pedone M, P.

1.ª *Variazione.*

5. 2 — L. O.
10. 5 — O. 1.
14. 10 — E. L (*a*, *b*).
2. O — I. 2.
5. P. E — A. L.
3. P — L. 3 (*c*).
7. P — M. 2.
6. O — F. L.
O. F — C. L.
☞ 12. 7 — L. P.
7. 4 — P. 3.
4. M — G. P.
11. 6 — 3. 7 (*d*).
6. 3 — 7. 11.
3. L — 11. 14.
10. 6 — 14. 10.
6. 2 — 10. 6.
2. O — N. Q.
L. E — Q. 3.
O. I — 3. 7.
8. 4 — *si vince.*

(*a*)

14. 10 — F. L.
2. O — I. 2.
6. O. F (*) Q. 6.
11. 2 — C. L.
2. O — L. P.
O. I — E. L.
I. E — P. 2.
5. P — L. 3.
7. P — A. L. 3.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. Q. F — *vinta.*

(*)

6. O. F — C. L.
3. P — L. 3.
7. P — M. 2.
(*) 5. P — G. M.
P. G — D. M.
12. 7 — N. R.
10. 6 — E. L.
6. 2 — L. P.
2. O — Q. 3.
15. 12 — M. Q.
O. I — H. N.
13. 10 — *vinta.*

(*) Se ora ti baratta con E, L, procedi col medesimo andamento indicato in questa 1ª variazione con la manina ☞, dacchè ambiduo i casi raffrontansi.

(*b*)

14. 10 — N. R.
3. N — H. Q.
2. P — M. 2.
6. O — I. 2.
5. P — E. L.
P. E — A. L.
7. 3 — Q. 6.
11. 2 — F. M.
2. P — M. 2.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. O. F — C. L.
12. 7 — *patta*; *e tutto ciò che l'avversario far volesse diversamente da quanto è qui scritto, ti darebbe mezzo d'impedirgli il far tavola e vinceresti.*

(*c*)

3. P — M. 2.
6. O — F. M.
O. F — C. L.
7. 3 — Q. 6.
11. 2 — M. P.
2. M — G. P.
12. 7 — L. O.
8. 4 — P. 2.
15. 12 — N. R.
4. Q — D. G.
12. 8 — G. N.
Q. M — N. Q.
M. G — H. N.
G. D — 2. 6.

10. 3 — Q. 6.
7. 3 — 6. 11.
D. H — *vinta.*

(*d*)

11. 6 — N. Q.
9. 5 — D. G.
13. 9 — G. N.
6. 2 — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

10. 1 — A. E.
7. 3 — E. L.
12. 7 — N. R.
3. N — H. Q.
9. 5 — D. H.
13. 9 — G. N.
6. 2 — L. O.
1. L — F. O. 6.
(*) 11. 2 — I. O.
2. I — M. P.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — Q. 4.
8. Q — N. 3. 12.
15. 8 — *vinta.*

(*) Se il rivale ti oppone il C, G, lo farai con la risposta 5, 1 compiutamente legato.

3.ª *Variazione.*

12. 7 — A. E.
9. 5 — G. M.
13. 9 — N. R.
3. N — H. Q.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. P (*a*).
2. O — I. 2.
6. O — E. I (*b*).
O. L — Q. 3.
8. 4 — 3. 12.
15. 8 — R. 7.
11. 4 — P. 3.
4. Q — M. 4.
8. Q — I. O.
L. E — O. 2.
E. B — 2. 6.
B. F — 3. 7.
F. M — 6. 11.
1. O — 11. 15.
O. L — 15. 11.
14. 10 — 11. 6.
10. 5 — 6. 2.
5. 1 — *si rimane con vantaggio; e potrai vincere allogando una dama al* G *a far sequestrati i pezzi* C, D *e damando il* Q.

(*a*)

9. 2 — C. F.
7. 3 — D. H.
3. N — H. Q.
14. 10 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
2. O — I. 2.
6. O — E. I.
10. 6 — I. 2.
6. O — L. P.
O. 1 — F. M.
I. E — M. Q.
E. B — P. 3.
B. F — 3. 7.
11. 6 — 7. 11.
F. L — 11. 14.
L. P — 14. 11.
6. 2 — 11. 6.
1. O — 6. 10.
O. L — 4. 7.
2. O — Q. 3.
15. 12 — 7. 16.
P. 7 — *vinta; e quando pure il tuo avversario non venisse a questo final di partita, ti resterebbero sempre, nelle svariate sue mosse, molti vantaggi sul campo.*

(*b*)

6. O — E. L.
O. F — C. L.
11. 6 — D. G.

(*) 15. 11 — R. 4.
7. R — P. 3.
6. 2 — 3. 6.
11. 7 — 6. 11.
7. 4 — 11. 15.
1. O — L. 1.
2. P — M. 2.
4. M. D — *vinta.*

(*) Al G, N dovresti rispondere con 14, 10; nè rimarrebbero al rivale più buone e utili mosse.

4.ª *Variazione.*

9. 5 — D. G.
13. 9 — N. R.
3. N — H. Q.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. P.
2. O — I. 2.
6. O — Q. 3.
7. 4 — R. 7.
11. 4 — 3. 6.
O. L — P. 2.
1. O — M. P.
O. I — 6. 10 (*a*).
14. 5 — 2. 9.
4. Q — P. 2.
I. E — 9. 13.
E. B — 2. 5.
B. E — 13. 10.
L. F — C. L.
E. P — 10. 6.
8. 4 — 6. 11.
4. R — 11. 7.
Q. N — *vinta.*

(*a*)

O. I — G. M.
I. E — 6. 10.
14. 5 — 2. 9.
E. B — P. 2.
B. F — A. E.
F. Q — E. P.
Q. 3 — *vinta.*

5.ª *Variazione.*

9. 5 — C. G.
13. 9 — A. E.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — M. P.
2. M — G. P.
1. O — *vinta.*

6.ª *Variazione.*

9. 5 — C. F.
13. 9 — N. R.
3. N — H. Q.
6. 3 — Q. 6.
11. 2 — A. E.
8. 4 — D. G.
4. Q — *vinta.*

NAPOLETANA SECONDA.

Espone i mali occorsi a cui l'avversario si abbatte quando, invanito il suo tiro, sottobaratta con N, R.

7. 3 — M. Q.
12. 7 — F. M.
16. 12 — B. F.
5. 2 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — D. H (1, 2).
3. N — H. Q.
12. 7 — Q. 4 (3).
8. Q — M. 4.
6. 3 — F. M.
3. Q — L. O.
Q. F — C. L (4).
2. P — L. 3. 12.
15. 8. Q — R. 4.
11. 7 — 4. 11.
14. 7 — O. 2.
7. 4 — E. L.
4. R — L. O.
Q. N — G. M.
N. G — M. Q.
G. C — Q. 3.

10. 5 — 2. 6.
5. 1 — O. 2.
C. F — 3. 7.
F. M — 6. 11.
M. P — 2. 6.
P. 3 — 11. 14.
3. 12 — 14. 10.
9. 5 — 10. 14.
13. 9 — *si vince.*

1.ª *Variazione.*

7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
(*) 12. 7 — G. M.
(**) 3. Q — 4. 8.
Q. N — L. P.
6. 3 — P. 5.
9. 2 — M. Q.
10. 6 — F. M.
N. H — Q. 4.
2. O — I. 2.
6. O — E. L.
O. F — C. L.
3. Q — M. P.
Q. M — A. E.
M. F — P. 3.
7. P — L. 3.
F. B — E. I.
B. F — 3. 7.
F. M — 7. 12.
M. P — 12. 16.
P. 3 — 16. 12.
13. 9 — I. O.
3. 6 — 12. 7.
6. 2 — O. 1.
2. 6 — D. G (*a*).
H. D — G. N.
D. H — N. Q.
H. N — 7. 3.
6. 10 — *vinta.*

(*) Al G, N occorrerai col 3, P.
(**) Al D, H darai il Q, N e 7, 3.

(*a*)

2. 6 — 7. 12.
6. 3 — 4. 7.
11. 4 — R. 7.
3. Q — 12. 16.
Q. 4 — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

7. 3 — G. N.
(*) 12. 7 — L. P (*a*).
3. L — E. P. 5.
9. 2 — F. L.
7. 3 — C. F.
10. 5 — D. H.
13. 9 — R. 4.
2. P — M. 2.
5. P. E — A. L.
9. 5 — L. O.
(**) 5. 1 — F. L.
11. 7 — 4. 11.
14. 7 — N. R.
3, N — H. Q.
7. 3 — R. 4.
3. N — 4. 7.
8. 4 — 7. 11.
6. 3 — 11. 14.
3. P — L. 3.
1. L — *vinta.*

(*) Se il tuo rivale farà L, O, gli darai a mangiamento il 2, P, poscia gli tirerai col 7, 4.

(**) E s'egli farà O, 2, gli risponderai, appresso il baratto, con 11, 6, per operargli il tiro a tre.

(*a*)

12. 7 — D. H.
(*) 9. 5 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
(**) 2. P — N. Q.
3. N — L. 3. 12.
15. 8. Q — R. 4.
11. 7 — 4. 11.

14. 7 — E. L.
7. 3 — L. O.
5. 2 — A. E.
2. P — O. 2.
6. O — I. 2.
P. M — F. L.
M. F — 2. 6.
Q. M — H. Q.
3. N — *vinta.*

(*) Verso L, O ovvero C, G camminerai con 2, P, per tirare col 7, 4.

(**) Se il compagno andrà all' 8; farai mosse con P, M e 7, 4; nè potrà impedimentarti lo andare a dama e partita vincere.

3.ª *Variazione.*

12. 7 — L. P.
9. 5 — E. L.
7. 4 — R. 7.
11. 4 — G. N.
15. 11 — N. R.
13. 9 — R. 7.
11. 4 — C. G.
14. 11 — A. E.
11. 7 — P. 3.
7. P — L. 3.
2. P — M. 2. 11.
4. M. D — 11. 14.
D. G — F. L.
G. M — 3. 7.
M. F — L. P.
5. 2 — 14. 5.
2. M — 5. 1.
F. L — *vinta.*

4.ª *Variazione.*

Q. F — O. 6.
10. 3 — C. L.
3. Q — L. P.
Q. M — G. N.
M. F — N. Q.
F. B — Q. 3.
B. F — 3. 12.
15. 8. Q — P. 3.
F. L — *vinta.*

Non andremo più innanzi con registrare giocate, che da tiri di mossa e contromossa derivansi, parendomi averne tante allo studioso proposte, ch'e' debba or'ora per quelle comprendere il come si abbia con buoni e regolari movimenti a fare partita, e da'cattivi e falsi fuggire, e salvarsi. Intanto a nuovo capitolo saliremo per descrivere le giocate elementali, lasciando il dar ragione de' grandi sottotiri di contromossa, allorchè saremo tra' giuochi di quelle basi ond' essi scoppiano.

CAPITOLO QUARTO.

DELLE GIOCATE ELEMENTALI DI MOSSA.

Quantunque le indietro giocate, che da tiri e sottotiri di mossa e contromossa hanno esordio, dir si possano *elementali*, come quelle che su' primi elementi del giuoco son fabbricate; via tanto a sequestrare, in tanta copia di proposti badalucchi

su lo scacchiere, le une dalle altre, appelliamo propriamente *elementali* quell'esse che soglionsi costruire dalle persone che i soli elementi del giuoco per arte conoscono, e all'occhio e alla esperienza in giucando fidano il metodo di condurre partite per vincere, ma le più volte a loro falla il guadagno. Avviene che, se per un caso bene cominciano, male poi consumano la tenzone, e quando una mossa o una disposizione di rotellette torna a lor danno, senza investigare e scoprire la cagion del difetto nel preterito giuoco, là svariano, dove non fa bisogno, l'andatura de' pezzi per forma, che può francamente affermarsi che, quante fanno partite, a tante elli danno differenza e tramutamento nell'incominciare. Il quale inizio di giuoco, avendo per la qualità dello scacchiere determinati e brevi confini, può essere da noi compiutamente per giocate compreso e riunito; laonde offrir possiamo per questa via allo studioso giovine potenti maniere di essere in ogni scontro de' suoi nemici bene ammannato a sostenerlo, e in tutt'i loro svariati urti ordinatamente e gagliardamente protetto.

Ora se ti fai a considerare, savio e cortese uomo, la condizione dello scacchiere, intenderai che per solo sette strade può contro venirti chi dal tuo pugnar si difende.

1.ª — per — N, R.
2.ª — per — N, Q.
3.ª — per — M, Q.
4.ª — per — M, P.
5.ª — per — L, P.
6.ª — per — L, O.
7.ª — per — I, O.

Su' quali contro movimenti ordineremo le nuove giocate, che diciamo elementali anche per la ragione che serviranno elle siccom'elementi alla cognizione e all'apprendimento del vastissimo giuoco e del validissimo da' quattro fondamentali scacchi spiccato; e gioveranno altresì a scalcheggiare e sbarattare le trasmodate operazioni, i frastagliati conflitti e lo sregolato cammin di coloro ch'essere travalenti in quest'essa dilettevole arte presumono senza avere via nè verso da rintuzzare le punte di chi destramente e scientemente li affronta.

Innanzi daremo le giocate di mossa e quindi faremo copia di altre per contromossa venute, sì veramente che alcuna volta non siamo costretti di scrivere alcune di queste subito appresso quelle a comodo di chi alle medesime studiar vuole.

1ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA N, R.

7. 3 — N. R.
12. 7 — M. P.
16. 12 — H. N.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. O.
2. P — O. 2 (1).
6. O — I. 2.
10. 6 — E. I (2).
6. O — I. 2.
8. 4 — D. H.
4. Q — 2. 5.
13. 9 — F. M.
9. 2 — M. 4.
12. 8 — N. Q.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 6.
8. Q — G. M.
Q. F — C. L. 3.
2. P — 3. 7.
11. 2 — B. F (3).
2. O — R. 4.
P. L — F. M.
O. I — M. P.
I. E — P. 2.
14. 10 — 4. 8.
E. B — 7. 12.
B. F — 12. 16.
L. E — A. L.
F. O. 6 — *vinta*.

1.ª *Variazione*.

2. P — F. M.
P. L — E. P.
3. L — B. F.
6. 3 — O. 1.
L. E — A. L.
3. Q — M. 4.
8. Q. H — L. P.
11. 6 — G. N.
12. 8 — F. L.
15. 11 — I. O.
7. 4 — R. 7.
11. 4 — P. 2.
(*) 6. 3 — 2. 5.
4. R — O. 2.
R. G — C. N.
3. Q — N. 3.
10. 6 — 3. 10.
13. 6. O. F — *vinta*.

(*) Alla contromossa N, R risponderai con 13, 9 e tirerai col 10, 5: e se in quella vece il nemico ti movesse di qua o di là il C, gli offrirai il 3, Q, tirandogli quindi col 10, 6.

2.ª *Variazione*.

10. 6 — F. L.
6. O. F — B. M. 2.
8. 4 — E. L.
4. Q — D. H.
13. 9 — C. F.
14. 10 — A. E.
12. 8 — E. I.
10. 5 — L. O (*a*).
5. P — O. 2.
11. 6 — 2. 11.
15. 6 — I. O.
8. 4 — O. 1.
6. 2 — 1. 5.
P. M — G. P.
2. M. B — 5. 10.
9. 5 — *vinta*.

(a)
10. 5 — 2. 6.
11. 2 — G. M.
8. 4 — L. O.
2. P — M. 2.
5. P — O. 2.
15. 11 — I. O.
P. L — F. M.
Q. F — O. 1.
F. B — 1. 5.
11. 6 — 2. 11.
9. 2 — 11. 15.
B. F — 15. 11.
F. B — 11. 6.
4. Q — 6. O. F.
B. M — *vinta.*

3.ª *Variazione.*

11. 2 — R. 4.
P. M — 4. 8.
M. G — 7. 12.
G. C — 12. 16.
C. F — 16. 12.
2. P — 12. 7.
P. M — 7. 3.
M. G — 3. Q.
G. D — Q. N.
F. L — *si vince.*

2ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA N, R.

IL TRADIMENTO.

Essa toglie nome di *tradimento* dal presentare allo avversario un tiro a tre scoperto, il quale se disavvedutamente fatto è da lui, senza meno e' si perde. Appresso cui alloghiam la *vendetta*, che è un controgiuoco pel quale si mostra come, schifato il tranello del tiro, uomo procede scaramucciando sino a conseguir la vittoria; laonde il tradimento si vendica.

7. 3 — N. R.
12. 7 — G. N.
16. 12 — M. Q.
5. 2 — L. O.
9. 5 — O. 1 (1-3).
(*) 2. P — F. L. (4).
P. M — L. O (5).
☞ 6. 2 — O. 6.
11. 2 — Q. 6.
10. 3 — 1. 10.
14. 5 — N. Q (6).
3. N — H. Q.
15. 11 — E. L (7).
2. P — L. 3.
7. P — Q. 3 (8).
5. 1 — A. E.
(**) 13. 10 — C. G.
11. 7 — G. N.
1. O — I. 2.
M. F — B. M.
P. G — D. M.
7. P. G — N. Q.
12. 7 — E. L.
G. C — L. P.
C. F — Q. 3.
F. L — 3. 12.
L. 3 — 2. 6.
3. 7 — *patta.*

(*) Se avrai baratto con E, L, darai a mangiare 8, 4 e 3, Q.

☞ Se a questo luogo non romperai il giuoco, ti potrà il tuo compagno vincere; perchè se alla vece di quel 6, 2 ti piacesse procedere col 5, 2, il rivale ti risponderebbe così:

5. 2 — 1. 5.
10. 1. L — E. P. 5.
M. G — D. M.
13. 9 — 5. 10.
14. 5 — M. P.
3. L — Q. 4.
perduta.

Nondimeno se credi che questo caso sfuggir possa al nemico, potrai avventurare quel 5, 2; perchè se egli alzasse il C, G per chiamarti al 2, P, ed operarti in appresso il tiro coll'R, 4 ed E, L, tu lasciando mangiare le due pedone, potresti metterti a forte scontro così:

5. 2 — C. G.
8. 4 — G. P. 5.
4. M — 5. 9.
6. 2 — O. 6.
11. 2 — N. Q.
3. N — H. Q.
2. O — I. 2.
M. G — D. M.
10. 5 — 1. 10.
14. 5. P, G — Q. 4.
12. 8 — *si vince.*

(**) Se il rivale avanza con C, F, rispondigli con 11, 7, quindi con P, M e vincerai.

1.ª *Variazione.*

9. 5 — F. L.
5. 1 — D. G (*a*).
10. 5 — G. M.
(*) 14. 10 — L. P.
3. L — E. P.
1. L — B. F.
6. 3 — F. O. 6.
3. L — C. G.
10. 3 — Q. 6.
11. 2 — N. Q.
13. 9 — H. N.
5. 1 — *vinta.*

(*) Se ti vien risposto con C, G, ti moverai col 13, 9; l'avversario allora sarà forzato di barattare con L, P, e tu mangiando con 3, L avrai sotto la presa una sua pedina e con 1, L vincerai.

(*a*)

5. 1 — B. F.
10. 5 — F. M.
14. 10 — C. G.
3. P — L. 3.
7. P — E. L.
P. E — A. L.
12. 7 — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

9. 5 — E. L.
(*) 5. 1 — F. M.
3. P — L. 3.
7. P. G — D. M.
1. L — B. E.
L. F — C. L.
12. 7 — L. P.
2. O — I. 2.
6. O — Q. 3.
15. 12 — E. I.
O. L — I. O.
11. 6 — M. Q.
L. F — A. E.
F. C — E. I.
C. F — O. 1.
F. M — *vinta.*

(*) S'egli non va con F, M, tornerà al giuoco della 1ª variazione o entrerà in questo della 3.ª

3.ª *Variazione.*

9. 5 — E. L.
5. 1 — D. G.
10. 5 — G. M.
14. 10 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
12. 8 — C. G.
8. Q — G. M.
15. 12 — M. 4.
3. Q — N. 3.
7. P. E — A. L.
12. 8 — 4. 7.
11. 4 — R. 7.

2. P — L. 3.
1. L. C — *vinta*.

4.ª *Variazione*.

2. P — R. 4.
☞ 7. R. G — D. M. 2. 9.
3. N — H. Q.
12. 7 — C. G.
7. 4 — F. M (*a*).
11. 7 — E. L.
4. R — B. F.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
3. P — L. 3.
6. Q — 4. 7.
Q. N — G. M.
N. G — M. Q.
G. G — *vinta*.

☞ Questo è il tradimento ordito al nemico. S'egli in altra partita ricusa il tiro a tre e muove la pedina del suo biscacco, allora e' tenendosi alle vie per noi additate nella vegnente contromossa della *vendetta*, ti vincerebbe senza meno; e solo avresti una debole speranza di tavolare, entrandogli nella 3ª variazione, nella quale e' può disvedere, ove non sia cotanto valente in giucare, quanto puoi per gli ammaestramenti nostri conoscere.

(*a*)
7. 4 — G. N.
4. M — F. Q.
11. 7 — B. F.
7. 4 — F. M.
4. R — *vinta*.

5.ª *Variazione*.

P. M — C. G.
3. P — L. 3.
7. P — E. L.
P. E — A. L.
6. 2 — G. P.
(*) 2. M — L. P.
11. 6 — Q. 3 (*a*).
6. Q — N. 3.
15. 11 — H. N.
11. 6 — N. Q.
6. 2 — R. 4.
14. 11 — *vinta*.

(*) Di contro a Q, 3 avanzerai con 11, 7; e se il rivale chiude con L, P, gli opporrai M, G e 5, 2.

(*a*)
11. 6 — R. 4.
5. 2 — P. 5.
M. F — B. M.
6. 3 — Q. 6.
8. Q. F — *vinta*.

6.ª *Variazione*.

(*) 14. 5 — C. F.
M. G — D. M.
3. P — M. Q.
P. M — Q. 3.
7. P — F. Q.
P. L — E. P.
2. M — I. O.
M. G — Q. 3.
15. 11 — A. E.
G. C — E. L.
C. F — L. P.
5. 1 — O. 2.
11. 7 — 2. 6.
F. M — 6. 11.
M. 2 — 3. 6.
2. 5 — 11. 14.
8. 4 — 14. 11.
12. 8 — N. Q.
4. M — *patta*.

(*) Questa variazione giocar si dovrebbe ad occhio, come suol dirsi, e vale senza terminazione di regole,

sendo assai libero il movimento dal lato avverso nè infrenare si puote. Abbiamo nondimeno segnate le più forti mosse che il nemico ti possa mai opporre, per darti a divedere che avrai sempre in questa variazione un facile e spedito scampo al rifugio dello impattare.

7.ª *Variazione.*

L'avversa sottigliezza di questa settima variazione mette in pena il giocatore che a stento fa patta.

15. 11 — B. F.
M. B — I. O.
B. I — O. 6. 15.
8. 4 — 15. 8.
4. M — 8. 4.
M. F — 4. 11.
F. B — 11. 7: *continuerai ad occhio per tavolare, faccendo la 3ª dama con la pedona* 5 *e fermando l'avversa pedina* A.

8.ª *Variazione.*

Qui pure è un mal'occorso al giocatore che per lo nemico pettoreggiare debbe travagliarsi a far tavola.

7. P — I. O.
11. 6 — O. 1.
6. 2 — 1. 10.
13. 6 — A. E.
12. 7 — C. G.
7. 3 — Q. 4.
8. 4 — E. L.
P. E — G. P. 7.
E. A — 7. 11.
6. 3 — 11. 14.
3. P — 14. 11.
A. E — 11. 7.
P. M — 7. 3.
Q. N — 3. Q.
N. G — Q. F.
G. C — *seguiterai ad occhio per* impattare, *impedimentando al rivale la terza dama, e portando la tua pedina a damare.*

3.ª GIOCATA ELEMENTALE.

SOPRA LA RISPOSTA N, R.

Continuazione del tradimento.

Per questa s'insegna come falso metodo sia lo accantonare pedone.

7. 3 — N. R.
12. 7 — G. N.
16. 12 — M. Q.
5. 2 — L. O.
(*) 9. 5 — F. M.
3. P — O. 1 (1-3).
P. G — D. M.
13. 9 — C. G.
7. 3 — B. F (4).
(**) 12. 7 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
(***) 2. P — E. L (5).
P. E — A. L.
6. 2 — L. O.
2. P — O. 2 (6).
P. L — F. O.
5. P — 4. 8.
P. M — G. P.
3. L — 1. 5.
10. 1 — *vinta.*

(*) Bada di non muovere 5, 1; perchè ti sarebbe risposto con R, 4 e col tiro a tre.

(**) Verso E, L procederai con 2, P e 7, 4.

(***) Se il rivale ti farà 4, 8 anderai innanzi con P, M; e s'egli mangerà con F, Q; rispondendogli tu col 7, 4; ti si farà contro il medesimo copia di un tiro a tre.

1.ª *Variazione.*

3. P — C. F.
P. G — D. M.
5. 1 — E. L (*a*).
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
12. 8 — 4. 7.
11. 4 — R. 7.
3. P — L. 3.
1. L. C — *vinta.*

(*a*)

5. 1 — F. L.
10. 5 — B. F.
7. 3 — R. 4.
3. P — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

3. P — E. L.
P. G — D. M.
(*) 5. 1 — B. F.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
12. 7 — 4. 8.
2. P — O. 2 (*a*).
P. E — A. L.
6. O — I. 2.
(**) 13. 9 — C. G.
10. 5 — *vinta.*

(*) Se vien contromosso C, F o B, E torna il caso della 1ª variazione.

(**) Contro F, M alzerai l'1, O e poscia il 10, 5.

(*a*)

2. P — A. E.
P. M — F. Q.
7. 4 — *vinta.*

3.ª *Variazione.*

3. P — D. G.
(*) 5. 1 — E. L.
P. E — A. L.
7. 3 — B. F (*a*).
12. 7 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
2. P — *vinta.*

(*) Se il tuo compagno muove B, F, mettigli innanzi, operato baratto, il P, L e vincerai.

(*a*)

7. 3 — R. 4.
12. 7 — N. R.
3. N — H. Q.
(*) 6. 3 — Q. 6.
8. Q. F — B. M.
10. 3 — O. 6.
11. 2 — *si vince.*

(*) Se il rivale comincia a mangiar con O, 6 il pezzuolo, rimangerai con 3, N, e non altrimenti tua sarà la partita.

4.ª *Variazione.*

7. 3 — E. L.
(*) 12. 7 — B. E.
7. 4 — R. 7.
11. 4 — L. P.
3. L — E. P.
4. R — A. E.
14. 11 — *vinta.*

(*) Se l'avversario farà B, F risponderai 2, P e poscia 7, 4. Ma s'egli facesse movimento con A, E ovvero con L, P, tu rispondendo col baratto 7, 4 vinceresti.

5.ª *Variazione.*

2. P — F. L.
5. 2 — L. O.
9. 5 — E. L.
P. E — A. L.
2. P — N. Q.
3. N. C — I. 3. 12.

15. 8. Q — R. 4
11. 7 — *marcia.*

6.ª *Variazione.*

2. P — 4. 8.
P. L — F. M.
3. P — M. 2.
5. P — O. 2.
L. E — I. O.
P. L — *vinta.*

RISPOSTA

ALLE DUE GIOCATE DEL TRADIMENTO APPELLATA *LA VENDETTA.*

La contromossa *vendetta*, per rispetto alla sua semplicità e forza, a niun'altra contromossa di dama dir si puote inferiore, chi avvisa trovarsi in ogni contromossa, per forte ch'ella sia, il modo dello impattare, e in questa non essere, dal punto in che il tradimento di quel tiro comincia, nè via nè verso di aver pace con chi le si oppone.

—— — L. P.
5. 1 — E. L.
10. 5 — A. E.
6. 2 — N. Q.
7. 4 — H. N.
4. R — Q. 3.
13. 10 — M. Q (1, 2).
2. M — G. P.
R. G — C. N (3).
11. 6 — N. R (4).
15. 11 — D. G.
(*) 11. 7 — F. M.
5. 2 — P. 5.
(**) 9. 2 — B. F.
7. P — L. 3.
14. 11 — E. L.
11. 7 — L. P.
10. 5 — 3. 10.
7. 4 — R. 7.
12. 3. N. C — *vinta.*

(*) Contro G, N andrai col 5, 2 e 9, 5 per vincere.

(**) Se ti movessero L, P, ti resterebbe il tiro a tre col 10,5 e 7,4.

1.ª *Variazione.*

13. 10 — 3. 6.
10. 3 — P. 7.
12. 3 — M. P (*a*).
2. M — F. Q. 6.
11. 2 — N. Q.
15. 12 — B. F.
14. 11 — F. M.
12. 7 — Q. 3.
7. P — L. 3.
11. 7 — 3. 12.
16. 7 — M. Q.
7. 4 — Q. 3.
4. Q — 3. 6.
Q. M — G. P.
2. M — 6. 11.
M. G — C. N.
R. G — D. M.
1. O — I. 2.
5. P. G — *vinta.*

(*a*)

12. 3 — M. Q.
11. 6 — F. M.
15. 11 — M. P.
2. M — G. P. 7.
11. 4. M — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

13. 10 — N. Q.
(*) 11. 6 — I. O.
2. I — D. H.
14. 11 — G. N.
R. G — C. N.
11. 7 — N. R.
6. 2 — H. N.
10. 6 — 3. 10.

1. O — L. 1.
7. 4 — R. 7.
12. 3. L. C — 10. 13.
2. P — *vinta.*

(*) Contro D, H farai 8, 4.

3.ª *Variazione.*

R. G — D. M.
11. 6 — C. G.
6. 2 — G. N.
12. 7 — 3. 12.
16. 7 — N. R.
10. 6 — Q. 3.
6. Q — M. 4. 11.
15. 6 — R. 4.
8. Q — P. 3.
14. 10 — 3. 7.
Q. N — 7. 11.
2. P — L. 3.
6. Q — *si vince.*

4.ª *Variazione.*

11. 6 — 3. 7.
12. 3 — P. 7.
5. 2 — D. H.
15. 12 — Q. 3.
6. Q — N. 3.
2. P — H. N.
8. 4 — N. R.
4. Q — R. 4.
12. 8 — *vinta.*

E se a questo punto l'avversario risponde con I, O, giucherai il 10, 6 e con la pedina dell'1 farai dama per guadagnare partita.

GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA N, Q.

7. 3 — N. Q.
3. N — H. Q.
5. 2 — L. P.
9. 5 — E. L.
12. 7 — A. E.
7. 4 — P. 3 (1).
4. R — L. P.
16. 12 — E. L.
(*) 13. 9 — L. O.
5. 1 — P. 5.
1. L — F. O.
10. 1. L — 3. 10.
14. 5 — I. O.
12. 7 — O. 1.
5. 2 — 1. 5 (2).
11. 6 — 5. 10.
L. F — C. L.
7. 3 — *vinta.*

(*) Al D, H ovvero al B, E risponderai coll'8, 4.

1.ª *Variazione.*

7. 4 — G. N.
4. R — D. H.
R. G — C. N.
(*) 16. 12 — Q. 3.
6. Q — N. 3.
(**) 11. 7 — L. O.
7. 4 — O. 6.
12. 7 — 3. 12.
10. 3. L. C — *vinta.*

(*) A questo punto qualunque altra mossa fatta venga dall'avversario, gli tornerà in mal conto.

(**) Di contro H, N procederai con 5, 1 e avrai vittoria.

2.ª *Variazione.*

5. 2 — M. P.
2. M — G. P.
11. 6 — C. G.
15. 11 — G. M.
R. N — 1. 5.
9. 2 — P. 5.
N. G — *si vince.*

1ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA M, Q.

7. 3 — M. Q.
12. 7 — F. M.
16. 12 — L. O (1).
5. 2 — E. L.
3. P — L. 3.
7. P — N. R.
(*) P. L — E. B (2).
12. 7 — E. P. 5.
10. 1. L — G. N.
6. 2 — D. G.
2. P — M. 2.
7. 4 — R. 7.
11. 4. M. D — *vinta.*

(*) Contro ad O, 1, ti presenterai con L, F e 2, O.

1.ª *Variazione.*

16. 12 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — D. H.
3. N — H. Q.
12. 7 — L. P.
5. 2 — P. 5.
(*) 9. 2 — E. L.
7. 3 — G. N.
8. 4 — R. 7.
11. 4 — Q. 8.
3. P — L. 3.
6. Q. H — M. Q.
H. D — Q. 4.
2. O — I. 2.
10. 6 — 2. 11.
14. 7. R — *vinta.*

(*) Se ti vien fatto B, F tirerai a tre con 2, P e 7, 4.

2.ª *Variazione.*

P. L — B. F.
(*) 12. 7 — O. 1.
2. O — I. 2.
6. O — G. N.
O. I — F. O.
I. E — A. L.
7. 3 — Q. 6.
11. 2. I — *si vince.*

(*) Ove il compagno movesse G, N, gli opereresti il tiro a tre con 2, P e 7. 4.

2ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA M, Q.

LA DEL-PIASTRA.

7. 3 — M. Q.
12. 7 — L. O.
16. 12 — O. 1.
3. P — N. R.
7. 3 — H. N.
12. 7 — F. M.
P. L — E. P.
3. L — B. F.
L. E — A. L.
5. 2 — L. P (1).
2. O — I. 2.
6. O — Q. 3.
15. 12 — N. Q (2).
O. 1 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
I. E — 4. 8.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. Q — 8. 15.
7. 4 — 15. 6.
E. B — R. 7.
B. M. 2. 11. 4 — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

5. 2 — D. H.
7. 4 — R. 7.
(*) 11. 4 — L. P.
15. 11 — P. 5.
9. 2 — Q. 3 (*a*).

6. Q — N. 3.
4. R — M. Q.
2. P — 3. 6.
10. 3. N — H. Q.
14. 10 — Q. 3.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. Q — G. M.
P. G — C. N. 3.
R. N — *patta.*

(*) Verso N, R andrai con 2, P.

(*a*)

9. 2 — F. L.
2. O — I. 2.
6. O. F — C. L.
4. R — M. P.
11. 6 — P. 3.
6. 2 — 3. 6.
10. 3 — Q. 6.
2. O — L. P.
O. L — P. 3.
L. F — 3. 7.
F. C — 6. 11.
C. F — 11. 15.
(*) 13. 9 — N. Q.
9. 5 — 1. 10.
14. 5 — 15. 12.
F. L — Q. 3.
L. P — 3. 6.
P. M — *patta.*

(*) Non muovere F, M perchè l'avversario con N, Q ti rapirebbe la dama e ti vincerebbe.

2.ª *Variazione.*

15. 12 — D. H.
O. I — N. Q.
I. E — Q. 4.
8. Q — M. 4.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. Q — 4. 8.
9. 5 — 8. 15.
7. 4 — 15. 6.
E. B — R. 7.
B. M. 2. 11. 4 — *vinta.*

La descritta giocata avea nome ne' vecchi cartolari la *Del-Piastra*, autore di quella: ma ci è debito il dichiarare 1.° che essa era sprovveduta di variazioni, nelle quali vedrai il vivajo delle patte, dove il rivale è in miglior fortuna di chi lo assalisce: su che trasandato erasi di premonire altrui da Pietro Del-Piastra: 2.° che la proposizione di siffatti movimenti è più acconcia alla contromossa che alla mossa, giusto il dato esempio nella *Giocata unica di contromossa sull'innalzamento del secondo quadrato verso il centro*, cui a talento, nel capitolo settimo del secondo volume, potrai leggere e consultare: 3.° che la sua chiudeva per un tiro a tre non per quattro, conforme a quanto segnato abbiamo; in somma era una giocata imperfettissima non che di scarsa lieva nella forma da lui lasciataci.

3ª e 4ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA M, Q.

LE ALBANESI.

Le due vegnenti giocate si appellano le *Albanesi* dall'accozzamento loro da me attuato in Albano, dove nell'ottobre del 1835 mi ebbi condotto a riparare la salute fiaccata dalla gravità delle scritturali imprese a cui erami sobbarcato. Là concepii un metodo di combattere il terzo tiretto degl' iniziatori di dama, diverso dal descritto in addietro. Qui si giuoca per una base

larga assai e altresì difficile ad essere da ogni fianco difesa, come sia ch'ella per isdamare nel centro sua azione incominci. Nullameno per nostra guida il giocatore si salva. Vengono ambedue in questa serie di sperimenti elementali, tra perchè sono di una qualità superiore alle altre che da' tiri e sottotiri procedono; e perchè predispongono lo studioso giovane alle grandi partite, a cui molta meditazione bisogna.

ALBANESE PRIMA.

Combatte il contrario movimento E, L ed F, L dal lato sinistro.

7. 3 — M. Q.
12. 7 — G. M.
16. 12 — M. P.
5. 2 — P. 5.
(*) 9. 2 — L. O.
10. 5 — O. 1.
14. 10 — E L (1).
3. P — L. 3.
7. P — A. E (2, 3).
P. M — F. L (4, 5).
12. 7 — C, F (6-8).
7. 3 — N. R (9).
3. N — F. Q (10).
13. 9 — L. O.
(**) 2. P — R. 4.
15. 12 — B. F.
P. M — F. L.
12. 7 — L. P.
7. R — P. 3.
5. 2 — 3. 7.
11. 4 — Q. 3.
6. Q — O. 6. 13.
M. G — *vinta.*

(*) La nemica sortita di F, M è combattuta per la 2ª Giocata contro il 3° tiretto de' principiatori di dama.

(**) Al di contro baratto O, 2 presenterai quindi lo N, G.

1.ª *Variazione.*

14. 10 — F. L.
3. P — L. 3.
7. P — E. L.
P. E — A. L.
2. P — L. 3.
11. 7 — C. F.
7. P — Q. 4.
8. Q — N. 3.
6. Q — F. M.
P. G — D. M. 4.
5. 2 — H. N.
2. P — B. F.
12. 8 — 4. 7.
8. 4 — N. R.
4. Q — R. 4.
Q. N — 4. 8.
N. H — 7. 12.
H. D — 12. 16.
D. H — 16. 12.
H. N — I. O.
(*) 10. 6 — 1. 5.
6. 2 — O. 6.
P. M — F. Q.
N. 3. 10. 1 — *vinta.*

(*) A questo punto l'avversario, se impattar vuole, bisogna che innanzi dia a mangiare lo F, M, e poscia corra a insidiare la isolata pedina del 6.

2.ª *Variazione.*

7. P — Q. 3.
6. Q — N. 3.
11. 6 — F. M.
6. Q. F — C. L. 3.
2. P — I. O.
P. L — H. N.
8. 4 — N. R.
4. Q — R. 4.

L. F — B. M.
Q. F — 4. 7.
12. 8 — 7. 12.
F. B — 12. 16.
B. E — 16. 12.
E. I — 12. 7.
I. 2 — 7. 4 (*a*).
2. P — 3. 7.
5. 2 — 4. Q.
2. O — Q. 3.
P. 2 — 7. 12.
O. L — 12. 16.
L. F — 16. 12.
F. B — 12. 7.
B. E — 3. Q.
10. 5 — 1. 10.
(*) 13. 6 — Q. M.
2. 5 — 7. 3.
6. 2 — *si vince.*

(*) Al 7, 3 rispondi col 2, P.

(*a*)

I. 2 — 7. 11.
2. P — 3. 7.
(*) 5. 2 — 11. 14.
8. 4 — 14. 5.
P. 3 — 5. P.
3. L — D. H.
4. Q — 1. 5.
L. E — 5. 10.
13. 6 — 7. 11.
6. 2 — *vinta.*

(*) S'e' farà lo 11, 6, gli risponderai col 15, 12.

3.ª *Variazione.*

7. P — F. L.
P. E — A. L.
2. P — L. 3.
11. 7 — D. G.
7. P — C. F.
5. 2 — B. E.
15. 11 — F. L.
11. 7 — L. 3.
7. P — N. R.
6. 3 — Q. 6.
10. 3 — 1. 5 (*a*).
12. 7 — G. N.
8. 4 — 5. 9.
4. Q — *vinta.*

(*a*)

10. 3 — G. N.
P. M — E. L.
2. P — L. O.
12. 7 — O. 2.
P. L — 2. 6.
3. P — 6. 11.
7. 3 — 11. 15.
M. F — 15. 11.
P. M — N. Q.
3. N — H. Q.
F. C — *patta.*

4.ª *Variazione.*

P. M — Q. 3.
6. Q — N. 3.
11. 7 — F. Q.
7. P — Q. 3.
15. 11 — H. N.
11. 7 — B. F.
P. M — F. Q.
7. P — D. H.
P. L — E. P.
2. M — I. O.
M. G — Q. 4.
8. Q — N. 3.
G. D — H. N.
D. H — 3. 7.
H. Q — 7. 16.
Q. 3 — 16. 12.
3. 6 — 12. 7.
5. 2 — *vinta.*

5.ª *Variazione.*

P. M — E. L.
12. 7 — L. P.

8. 4 — Q. 8.
6. 3 — F. Q. 6.
10. 3. L — 1. 10.
13. 6 — B. F.
L. E — F. L.
7. 3 — L. O.
3. P — O. 1.
2. O — I. 2.
6. O — 1. 5.
11. 6 — 5. 10.
6. 2 — 10. 14.
O. I — 14. 10.
P. L — 10. 6.
2. O — 6. 2.
E. B — 2. P.
I. E — P. M.
E. A — N. Q.
O. I — Q. 4.
A. E — C. G.
L. F — G. N.
F. C — *si vince per la unione e forza delle quattro dame, barattando una dama con l'avversario e legandogli le pedone astallate al suo biscacco.*

6.ª *Variazione.*

12. 7 — N. R.
7. 3 — H. N.
11. 7 — C. G.
15. 12 — G. P.
2. M — L. O.
5. 2 — E. L.
M. G — D. M.
3. P — L. 3.
7. P. G — B. F.
G. D — F. L.
D. G — *vinta.*

7.ª *Variazione.*

12. 7 — C. G.
7. 4 — G. P.
2. M — Q. 3 (*a*).
6. Q — N. 3.
4. Q — L. P.
(*) 11. 6 — E. L.
8. 4 — 3. 7.
6. 2 — P. 3.
2. P — L. O (*b*).
(**) P. L — 7. 11.
15. 6 — 3. 7.
4. R — 7. 11.
Q. N — H. Q.
6. 2 — O. 6.
10. 3. N — 1. 10.
13. 6 — 11. 14.
N. G — 14. 11.
G. C — 11. 2.
L. E — I. O.
E. A — O. 1.
C. G — 2. O.
A. E — 1. 5.
G. N — 5. 10.
N. Q — 10. 14.
R. N — *si rimane con vantaggio a poter vincere.*

(*) S'egli oppone il 3, 7, muovigli il Q, N e 6, 3.

(**) Se qui il tuo rivale offre a mangiare il 3, 6, porterai, dopo i baratti, la pedina in R; poscia, cambiando con Q, N, avrai il medesimo final di partita descritto alla lettera (*b*) di questa variazione.

(*a*)

2. M — N. R.
11. 7 — H. N.
6. 3 — Q. 6.
10. 3 — 1. 10.
13. 6 — I. O.
4. Q — D. H.
M. G — O. 2.
6. O. F — B. M. 4. 11.
15. 6 — E. I.
6. 2 — N. Q.

3. N — H. Q.

G. D — *patta ; perchè restasi senza il favor della mossa a poter barattar con le dame al biscacco e vincer partita.*

(*b*)

2. P — I. O.
P. E — B. I.
4. R — 3. 6.
10. 3 — 1. 10.
13. 6 — 7. 11.
Q. N — H. Q.
3. N — 11. 14.
6. 3 — 14. 11.
(*) N. G — 11. 7.
3. P — 7. 3.
P. L — *vinta.*

(*) All'11,6 occorrerai col G,C.

8.ª *Variazione.*

12. 7 — Q. 3.
7. P — L. 3.
6. Q — N. 3.
2. P — C. F.
5. 2 — F. Q.
(*) P. M — E. L.
2. O — I. 2.
10. 6 — 3. 10.
13. 6. O. F — Q. 4.
8. Q — D. G.
M. D — B. M. 4.
D. G — 1. 5.
G. N — 5. 10.
N. R — 4. 8.
11. 7 — 10. 14.
7. 3 — 14. 11.
3. Q — 11. 6.
Q. M — 6. 3.
M. G — 3. P.
G. D — P. M.
R. N — M. P.
N. Q — P. 2.

Q. 3 — 2. 5.

3. 6 — *si vince portando a dama il* 15 *e tenendo con una dama sequestrati i pezzi* H, 8.

(*) Di contro H, N farai mangiato l'8, 4 e 10, 5 per vincere.

9.ª *Variazione.*

7. 3 — L. O.
M. G — D. M.
3. P — Q. 3.
P. G — F. L.
6. Q — O. 6.
10. 3 — 1. 10.
13. 6 — L. P.
3. L. A — N. 3. 10.
11. 7 — *vinta.*

10.ª *Variazione.*

3. N — H. Q.
11. 7 — L. O.
7. 3 — R. 4.
3. N — F. Q.
6. 3 — O. 6.
N. H — 4. 7.
3. N — 6. 11.
15. 6 — 7. 11.
6. 3 — 11. 14.
3. P — 14. 11.
P. M — 11. 6.
N. G — E. L.
G. C — L. P.
C. F — 6. 2.
F. L — 2. 9.
L. 3 — 9. 5.
13. 9 — 5. 14.
3. 6 — *si vince.*

ALBANESE SECONDA.

Combatte il contrario movimento F, M ed N, R dal lato destro.

7. 3 — M. Q.
12. 7 — G. M.

16. 12 — M. P.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. O.
10. 5 — O. 1.
14. 10 — F. M (1)
3. P — D. G (2-4).
13. 9 — C. F (5, 6).
7. 3 — E. L (7).
P. E — A. L.
2. O — I. 2.
5. P. E — B. I.
9. 5 — F. L (8).
5. 2 — I. O.
2. I — M. P.
11. 7 — P. 2.
6. O. F — Q. 6. 13.
7. 4 — N. R.
4. Q — G. M.
F. C — M. 4.
8. Q — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

14. 10 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — D. H.
3. N — H. Q.
12. 7 — C. G.
7. 3 — G. N.
2. P — E. L.
P. E — A. L.
5. 2 — L. O.
11. 7 — F. L.
15. 12 — B. F.
3. P — L. 3.
7. P — R. 4.
P. M — F. L.
M. F — N. R.
F. C — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

3. P — C. G.
13. 9 — E. L (*a*).
P. E — A. L.
2. O — I. 2.
5. P. E — B. I.
6. 2 — M. P.
2. M — G. P.
7. 4 — Q. 3.
4. Q — P. 2.
Q. M — N. Q.
M. F — H. N.
11. 6 — 2. 11.
15. 6 — N. R.
F. C — R. 4.
C. G — 4. 7.
G. M — 7. 16.
M. 4 — *vinta.*

(*a*)

13. 9 — B. F.
2. O — I. 2.
6. O — M. 2.
5. P — E. L.
P. E — A. L.
O. I — F. M.
I. E — L. P.
E. B — Q. 3.
11. 6 — M. Q.
B. F — G. M.
8. 4 — Q. 8.
F. Q — N. R.
Q. 4 — *vinta.*

3.ª *Variazione.*

3. P — C. F.
P. G — D. M.
13. 9 — I. O.
2. I — E. L.
5. 2 — L. O.
7. 3 — A. E.
11. 7 — E. L.
☞ 8. 4 — Q. 8.
3. P — L. 3.
7. P. G — F. L.
G. C — N. Q.
12. 7 — *si vince.*

☞ Puoi giucare a piacimento anche pel 9, 5 siccome siegue:

9. 5 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
3. Q — 4. 7.
12. 3 — R. 4.
Q. M — F. Q.
3. N — 4. 7.
2. P — L. 3.
6. Q — B. F.
I. E — F. L.
E. B — L. P.
B. E — P. 3.
E. L — 3. 6.
10. 3 — 1. 10.
L. 1 — *vinta.*

4.ª *Variazione.*

3. P — N. R.
P. G — D. M (*a*).
13. 9 — E. L (*b*).
2. O — I. 2.
5. P. G — C. N.
6. 2 — B. F (*c*).
2. O — L. P.
9. 5 — Q. 3.
11. 6 — A. E (*d*).
6. Q — N. 3.
O. I — E. L.
15. 11 — F. M.
11. 6 — M. Q.
I. E — H. N.
E. B — *vinta.*

(*a*)

P. G — C. N.
2. P — E. L.
P. E — A. L.
5. 2 — L. O.
2. P — O. 2.
6. O — I. 2.
13. 9 — D. G.
P. L — G. M.
L. F — M. P.
F. C — Q. 3.
8. 4 — 2. 5.
9. 2. M — B. E.
7. P — R. 7. 14.
P. L — 14. 5.
L. A — *si vince.*

(*b*)

13. 9 — C. G.
7. 3 — H. N.
3. P — B. F.
2. O — I. 2.
6. O — M. 2.
5. P — E. L.
P. E — A. L.
O. I — *si dee vincere.*

(*c*)

6. 2 — A. E.
2. P — L. 3.
7. P — E. L.
P. E — B. I.
11. 7 — I. O.
9. 5 — *vinta.*

(*d*)

11. 6 — N. Q.
6. 2 — F. M.
O. I — H. N.
2. O — 3. 6.
10. 3. L — 1. 10.
I. E — 10. 14.
E. B — 14. 11.
8. 4 — Q. 8.
B. F — 11. 4.
F. Q. M — 4. Q.
L. F — R. 4.
F. B — Q. 3.
O. L — 4. 7.
L. F — 7. 16.
F. B — *si resta con alcun vantaggio a poter vincere.*

5.ª *Variazione.*

13. 9 — E. L.
P. E — A. L.

2. O — I. 2.
5. P. E — B. I.
6. 2 — C. F.
11. 6 — N. R.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
3. Q — G. M.
12. 8 — 4. 7.
6. 3 — M. 4.
8. Q — F. L.
2. P — L. O.
P. L — O. 2.
3. P — I. O.
Q. M — 7. 11.
15. 6 — 2. 11.
10. 6 — 11. 14.
6. 3 — 14. 11.
M. F — 11. 6.
3. Q — 6. 2.
Q. M — 1. 5.
M. G — 2. M. B.
9. 2. I — B. F.
L. E — F. L.
E. A — L. F.
G. C — *patta.*

6.ª *Variazione.*

13. 9 — B. F.
2. O — I. 2.
6. O — M. 2.
5. P — F. L.
O. F — C. L. 3.
7. P — E. L.
P. E — A. L.
12. 7 — L. P.
9. 5 — Q. 3.
15. 12 — N. Q.
7. 4 — G. M.
11. 6 — H. N.
4. R — *vinta.*

7.ª *Variazione.*

7. 3 — F. L.
11. 7 — L. O.
7. 4 — B. F (*a*).
12. 7 — F. L.
15. 12 — N. R.
3. N. C — L. 3.
6. Q. F — O. 6. 13.
5. 2 — *si vince.*

(*a*)

7. 4 — E. L.
P. E — A. L.
12. 7 — L. P.
3. L — Q. 3.
6. Q. F — O. 6. 13.
F. C — 1. 10.
4. R — I. O.
7. 4 — O. 2.
C. F — 10. 14.
F. M — N. Q.
M. D — Q. 3.
R. N — H. Q.
4. M — 14. 11.
8. 4 — 11. 6.
L. F — *vinta.*

8.ª *Variazione.*

9. 5 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
5. 2 — N. R.
12. 7 — G. N.
3. P — 4. 8.
(*) 7. 3 — N. Q.
3. N — H. Q.
P. M — F. L.
2. O — I. 2.
6. O. F — Q. 3.
11. 6 — 3. 7.
6. 2 — 7. 12.
2. O — 12. 16.
10. 6 — 16. 12.
6. 3 — 12. 7.
3. P — 7. 3.
O. L — *vinta.*

(*) Venendoti egli coll'R, 4, lo fermerai col 3, Q.

5a GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA M, Q.

LA RAMACCIOTTI.

Dopo avere foggiate le antecedenti *Albanesi* feci concetto di costruire una giocata sopra arditissima mossa. Intendete che un'animoso avversario, fatto lo M, Q ed F, M, può sdamare il C, F; nè di questo ho veduta traccia ne' vecchi manoscritti segnata. La quale sdamatura se è capricciosa ed ancora debole dall'un de' lati su cui può essere dal giocator combattuta, dicovi che ella è fortissima, ove opposizioni giuste e regolate non le si facciano. Imperocchè se alcuno repugnare volesse quest'avverso procedimento con l'andatura delle *Albanesi*, sbaglierebbe digrosso e periglierebbe. Laonde ho voluto assettare questa giocata ad apprendimento di coloro, che non tavolare semplicemente, ma vincere badaluccando agognino.

Pel nome che in fronte a questa si legge, vuolsi onorato il giovine Tullio Ramacciotti, statomi di alleviamento a fatiche ricopiando giocate, tutto ch'e' giocatore non fosse. Anzi è da dirne che tanto meno egli è inchinevole agli onesti sollazzi, quanto più persevera ad allargar sua virtù nella musicale dottrina e nell'arte del violino, dopo averlo io per ispianata via, nel breve corso di sei anni, condotto da' primi elementi del solfeggiare sino a vibrar ferme note, trassinando i giuochi dell'arco al franco esprimere i tragrandi studi dell'inventor Paganini. Al che posi paziente opera a fine di far travasata in Roma la scienza della ottima scuola, che il cavaliere Angelo Palazzi fece nobile e generosamente aperta al suo tempo in Fano a pro di chiunque bramato avesse levarne profitto. Ed io negli adolescenti miei anni non sì ebbi in cotanto Signore un maestro valentissimo, come un cortesissimo amico. Di quanta fortuna le piccolette città, intese anzi a poltroneggiare che ad operare, non andrebbero gloriose, ove al merito di cosiffatti uomini mai non fallissero successori!

7. 3 — M. Q.
12. 7 — F. M.
16. 12 — C. F.
(*) 5. 1 — M. P.
9. 5 — G. M (1).
6. 2 — Q. 6.
10. 3 — N. R (2, 3).
11. 6 — R. 4 (4, 5).
8. Q — M. 4. 11.
2. M — F. Q.
3. N — H. Q.
14. 7 — D. G.
12. 8 — B. F.
7. 4 — F. M.
6. 2 — L. P (6).
13. 9 — E. L.
15. 12 — A. E.
12. 7 — Q. 3.
4. Q — M. 4. 11.
2. M. D — L. P.
D. G — 3. 6.
(**) G. M — P. 3.
M. P — 3. 7.
P. 3 — *vinta*.

(*) Di contro ad I, O, basterà che tu faccia il 10, 5 a poter vincere.

(**) Se ti vien mosso 11, 14 od 11, 15, baratterai quindi con 1, O.

1.ª *Variazione.*

9. 5 — F. M.
6. 2 — Q. 6.
10. 3 — N. R.
8. 4 — G. N (*a*).
(*) 12. 8 — N. Q.
3. N — H. Q.
(**) 11. 6 — D. G.
13. 9 — B. F (*b*).
15. 11 — G. N (*c*).
7. 3 — R. 7 (*d*).
11. 4 — P. 7.
4. R — 7. 12.
R. G — Q. 4.
8. Q — M. 4.
G. C — F. M.
C. F — M. Q.
F. O — 4. 7.
2. P — 12. 16.
6. 2 — Q. 4.
P. M — *si vince.*

(*) Se il rivale muove D, G o B, F rispondi 4, Q.

(**) Non fare a questo punto il 6, 3 e 4, Q per mangiare col 2 sino al D; perchè l'avversario moverebbe sul tempo I, O e tirerebbe con O, 2.

(*a*)

8. 4 — H. N.
4. Q — M. 4.
2. M — G. P.
12. 8 — D. H.
8. Q — B. F.
Q. M — F. Q. 6.
11. 2. M — I. O.
7. 3 — N. Q.
3. N — H. Q.
M. F — O. 2.
5. P — L. 3.
F. B — E. I.
B. F — Q. 4.
F. M — 4. 8.
M. Q — 3. 7.
Q. 3 — 7. 12.
3. 7 — 12. 16.
14. 10 — A. E.
10. 6 — E. L.
6. 2 — *vinta.*

(*b*)

13. 9 — P. 3.
7. P — L. 3. 10.
2. P — R. 7.
15. 11 — M. 2.
11. 4. M. D — 2. 6.
D. G — 10. 13.
G. M — *vinta.*

(*c*)

15. 11 — P. 3.
7. P — L. 3. 10.
2. O — I. 2.
5. P — R. 7.
11. 4 — M. 2.
4. M. B — 10. 13.
B. I — *si vince.*

(*d*)

7. 3 — P. 7.
2. O — I. 2.
5. P. G — F. M.
G. C — L. O.
1. L — E. P.
6. 2 — P. 5.
9. 2 — 7. 12.
C. G — R. 7.
G. P — Q. 3.
11. 4 — 3. 7.
14. 11 — 7. 14.
4. Q — N. 3.
P. 7. 16 — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

10. 3 — N. Q.
3. N — H. Q.
7. 4 — P. 3.
13. 10 — L. P.

4. R — D. G.
(*) 11. 6 — F. L.
14. 11 — B. F.
8. 4 — Q. 8.
6. Q — M. 4.
2. M. D — F. M.
12. 7 — M. P.
10. 6 — P. 3.
6. Q — I. O.
R. N — O. 2.
7. R — 2. 9.
11. 7 — 9. 13.
7. 4 — *vinta.*

(*) Contro E, L alzerai l' 8, 4.

3.ª *Variazione.*

10. 3 — M. Q.
2. M — Q. 6.
11. 2 — F. Q.
7. 4 — Q. 3.
2. P — D. G.
4. Q — B. F.
14. 10 — N. R (*a*).
5. 2 — R. 4 (*b*).
10. 5 — 4. 7 (*c*).
P. M — G. P.
2. M. B — 7. 16.
B. F — I. O.
F. B — O. 2.
B. I — 2. 9.
I. O — 3. 6.
O. F — *vinta.*

(*a*)

14. 10 — I. O.
8. 4 (*) O. 2.
12. 8 — 2. 9.
Q. M — F. Q.
4. M. D — 3. 7.
D. G — L. 3.
G. R — 7. 12.
R. 4 — 12. 16.
4. 7 — *vinta.*

(*)

8. 4 — N. R.
5. 2 — R. 7. 16.
2. I. B — 3. 7.
B. M. D — L. 3.
D. G — 16. 12.
G. M — 12. 8.
Q. N — H. Q.
M. 4. 11 — *si vince.*

(*b*)

5. 2 — F. M.
Q. F — G. M.
P. G — L. O.
1. L — E. P. 5. 14.
G. C — 14. 11.
C. G — 11. 7.
G. M — 7. 16.
M. Q — 16. 12.
Q. 6 — 12. 7.
F. B — 7. 11.
6. 3 — I. O.
B. E — O. 1.
13. 9 — *si vince.*

(*c*)

10. 5 — G. N.
P. M — 4. 7.
M. B — 7. 16.
Q. M — 3. 7.
M. G — I. O.
B. I — O. 6.
I. O — L. P.
O. 2 — 7. 11.
2. M — 11. 14.
1. O — 14. 11.
5. 2 — 16. 12.
O. I — 12. 7.
2. O — *vinta.*

4.ª *Variazione.*

11. 6 — H. N.
8. 4 — N. Q (*a*, *b*).
3. N — P. 3.
7. P. G — R. 7. 16.

G. C — 16. 12.
6. 3 — 12. 7.
3. P — L. 3.
C. L — 7. 4.
L. F — 4. Q.
N. G — D. M.
13. 9 — 3. 7.
2. O — I. 2.
5. P. G — *vinta.*

(*a*)

8. 4 — M. Q.
4. M — F. Q.
2. M — Q. 4.
12. 8 — 4. 11.
14. 7 — I. O.
5. 2 — E. I.
8. 4 — B. E.
M. F — D. G.
F. B — G. M.
B. F — *vinta.*

(*b*)

8. 4 — D. H.
12. 8 — N. Q.
3. N — H. Q.
13. 10 — *vinta.*

5.ª *Variazione.*

11. 6 — M. Q.
3. N — H. Q.
2. M — L. P.
6. 3 — Q. 6.
14. 11 — F. Q.
11. 2. M — E. L.
5. 2 — L. P.
13. 9 — P. 5.
9. 2 — A. E.
2. P — Q. 3.
15. 11 — D. H.
M. G — B. F.
G. C — F. L.
C. F — 3. 6.
F. O — 6. 15.
7. 3 — 15. 11.
3. Q — 11. 7.
P. L — *vinta.*

6.ª *Variazione.*

6. 2 — Q. 3.
13. 10 — 3. 7.
4. Q — M. 4.
8. Q — *vinta.*

Dalla risposta M, Q sogliono cominciare i grandi giuochi di contromossa a fine di vietare, a chi prima lanciasi, l'occupamento della *meta* che è il più geloso e utile scacco da tenere a sè ben guardato e da guadagnarlo, per quanto n'è conceduto, sul campo nemico. Delle quali giocate avrai esempj luminosissimi nel secondo Volume, tutto de' grandi assalimenti ripieno.

1ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA M, P.

7. 3 — M. P.
12. 7 — F. M.
16. 12 — M. Q.
6. 2 — Q. 6.
2. M — G. P.
11. 2. M — C. G.
7. 4 — G. P.
4. R — N. Q (1).
5. 2 — P. 5.
9. 2 — B. F (2).
12. 7 — Q. 3.
7. P — L. 3.
14. 11 — E. L.
2. P — I. O (3).
P. E — A. L.
10. 5 — L. P.
5. 1 — F. L.
11. 6 — 3. 10.
13. 6 — P. 2 (4).
8. 4 — 2. 11.

15. 6 — H. N.
R. G — D. M.
4. R — M. P.
R. N — P. 2.
6. 3 — 2. 6.
N. G — 6. 11.
G. C — 11. 14.
C. F — 14. 11.
F. M — 11. 6.
3. Q — 6. 3.
Q. N — 3. 6.
M. P — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

4. R — P. 3.
R. G — D. M.
8. 4 — L. P.
4. Q — M. 4.
12. 7 — 3. 12.
15. 8. Q — P. 3.
10. 6 — 3. 10.
13. 6 — B. F.
5. 1 — F. L.
14. 11 — L. P.
6. 2 — P. 5.
9. 2 — E. L.
11. 6 — A. E.
6. 3 — *marcia.*

2.ª *Variazione.*

9. 2 — L. O.
12. 7 — O. 6.
10. 3. N — H. Q.
R. N — E. L.
7. 4 — Q. 3.
4. Q — 3. 7.
8. 4 — B. F.
N. G — D. M.
Q. N — M. P.
N. G — F. M.
G. C — P. 2.
C. F — M. Q.
F. O. 6 — Q. 8.
6. 11 — 7. 12.
11. 7 — *vinta.*

3.ª *Variazione.*

2. P — A. E.
8. 4 — 3. 7.
11. 6 — L. 3.
6. Q — I. O.
10. 5 — E. L.
13. 10 — L. P.
15. 11 — 7. 14.
5. 1 — 14. 5.
1. L. C — P. 3.
C. G — 5. 2.
G. N — 3. 6.
Q. M — 6. 11.
M. F — 2. P.
F. C — 11. 14.
C. G — P. L.
4. Q — *si vincerà facendo le quattro dame.*

4.ª *Variazione.*

13. 6 — D. G.
8. 4 — G. M.
15. 12 — P. 2.
6. 3 — M. P.
3. Q — 2. 6.
Q. M — O. 2.
M. F — P. 3.
F. B — L. P.
B. F — 6. 11.
12. 8 — 3. 7.
F. L — P. 3.
L. P — 2. 6.
1. O — *patta, che salva la preparazione del tiro bolognese in caso di suo schifamento, siccome nell'esporre la giocatella sul suo tiro già dichiarammo.*

Raffronta, se vuoi, il tiro a carte 63, *e la giocata a facce* 93 *del primo Volume.*

2ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA M, P.

7. 3 — M. P.
12. 7 — N. R.
16. 12 — F. M.

Qui puoi al tuo avversario apprestare due giuochi ugualmente buoni a procacciarti la vincita, vale a dire o movendo il 3, Q ovvero il 5, 1, ed ora tanto all'uno quanto all'altro modo condurre ti disporremo.

Modo primo.

3. Q — M. 4.
8. Q — P. 3.
7. P — L. 3.
5. 2 — E. L.
9. 5 — L. O (1).
11. 7 — C. F.
7. P — G. M.
P. G — D. M. 4.
5. 1 — F. L.
2. P — L. 3.
6. Q — O. 2.
Q. M — B. E.
12. 7 — 4. 11.
15. 6. O — I. 2.
M. F — H. N.
F. B — E. I.
B. F — N. Q.
F. M — Q. 4.
(*) M. P — 4. 7.
P. 5 — R. 4.
14. 11 — 7. 14.
5. 9 — 14. 5.
9. 2 — 4. 7.
2. P — 7. 11.
13. 10 — 11. 14.
10. 6 — 14. 10.
6. 3 — 10. 6.
3. Q — *si vince.*

(*) Se l'avversario entra col 2 al 5, legagli con la dama le due pedine 4, R, perchè queste non si damino.

1.ª *Variazione.*

9. 5 — A. E.
2. P — B. F.
P. M — G. P.
6. 2 — 3. 7.
2. M. B — 7. 16.
B. F — *si rimane con ottimo vantaggio a vincere.*

Modo secondo.

5. 1 — I. O.
10. 5 — E. I.
3. Q — M. 4.
8. Q — R, 4 (1).
7. R — G. N.
R. G — C. N. 3. 10.
13. 6 — P. 3.
6. Q — D. G.
12. 7 — B. F.
7. 3 — G. M.
15. 12 — M. 4.
12. 8 — 4. 7.
11. 4 — O. 2.
5. P. E — A. L.
3. Q — *si vince.*

1.ª *Variazione.*

8. Q — B. E.
(*) 5. 2 — P. 5.
9. 2 — R. 4.
7. R — G. N.
R. G — C. N. 3. 10.
13. 6 — D. G.
14. 10 — G. M.
10. 5 — M. Q.
12. 8 — H. N.
11. 7 — Q. 3.
6. Q. H — O. 6.
H. D — *si vince.*

(*) Al 5, 2 se volessi tu mai proporre al nemico un variato scontro, ciò potresti fare col 14, 10 così:

14. 10 — G. N.
Q. M — P. 3.
7. P — L. 3.
6. Q — N. 3.
1. L — E. P.
11. 6 — C. G.
6. Q — G. N.
15. 11 — N. 3.
11. 6 — R. 4.
6. Q — 4. 8.
12. 7 — 8. 12.
7. 4 — 12. 15.
M. F — 15. 11.
5. 1 — *si vince.*

Dalla risposta M, P aver possono cominciamento le difese costrutte su' bassi quadrati, i quali non hanno tra queste partite convenevole assituamento. Più innanzi a lungo se ne sermona ed esempj larghissimi e utilissimi si producono.

GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA L, P.

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — N. Q (1).
5. 1 — F. L.
16. 12 — H. N (2).
7. 4 — N. R.
12. 7 — A. E.
1. O — I. 2.
6. O. F — C. L.
10. 6 — P. 3.
7. P — L. 3. 10.
13. 6 — R. 7.
11. 4 — E. L.
6. 2 — Q. 3.
4. Q — M. 4.
8. Q — G. M.
Q. F — B. M.
9. 5 — 3. 6.
5. 1 — L. P.
2. O — P. 2.
O. L — M. P.
L. F — 6. 10.
14. 5 — *patta.*

1.ª *Variazione.*

12. 7 — A. E.
16. 12 — E. L.
8. 4 — N. Q.
4. R — Q. 4.
12. 8 — M. Q.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — L. O.
2. P — O. 2.
6. O — I. 2.
7. 3 — Q. 6.
8. Q — B. E.
10. 3 — F. L.
Q. M — L. O.
13. 9 — O. 1.
3. Q — E. I.
14. 10 — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

16. 12 — A. E.
1. O — I. 2.
6. O. F — C. L.
7. 4 — P. 2.
10. 6 — L. O.
12. 7 — E. I.
7. 3 — H. N.
3. P — B. E.
4. R — O. 1.
6. O — I. 2.
14. 10 — D. H.
15. 12 — E. I.
P. L — M. P.
(*) 10. 6 — P. 3.

6. O — I. 2.
11. 7 — 3. 6.
7. 4 — Q. 3.
L. F — 6. 11.
F. C — 2. 6.
C. F — 11. 15.
F. M — 3. 7.
M. D — 7. 16.
R. G — H. N.
4. R — N. Q.
G. C — *si rimane con vantaggio; e si può vincere legando con la dama* C *la pedina in* 1 *e portando a damare il pezzo* 9 *o* 13.

(*) Non fare F, L perchè l'avversario con G, M ti farebbe cadere nel tiro a due.

Dal baratto L, P s'inizia lo elevamento del destro quadrato e la vastissima serie delle partite che da essa muovono e da noi in avanti largamente si divisano. Il perchè senza arrogere altra giocata elementale su lo L, P, a nuova passiamo.

1ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA L, O.

7. 3 — L. O.
5. 2 — E. L.
12. 7 — A. E (1).
16. 12 — N. R (2).
3. Q — M. 4.
8. Q — O. 1.
7. 3 — R. 4 (3).
2. P — G. N.
12. 7 — L. O (4).
7. R. G — D. M. 4.
P. M — F. Q.
3. N — H. Q.
6. 2 — O. 6.
10. 3. N — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

12. 7 — M. P.
2. M — G. P.
16. 12 — O. 2.
6. O — 1. 2.
8. 4 — N. R.
12. 8 — D. G.
10. 6 — G. M.
6. O — L. 1.
3. L — F. O.
4. Q — M. 4.
8. Q — B. F.
7. 3 — R. 4.
11. 6 — C. G.
3. P — F. L.
P. E — A. L.
14. 11 — 4. 8.
11. 7 — L. P.
Q. M — G. N.
M. G — N. R.
G. D — H. N.
6. 3 — R. 4.
7. R. G — P. 7.
G. C — 7. 12.
C. F — O. 2.
13. 10 — 12. 16.
F. L — 16. 12.
L. P — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

16. 12 — N. Q.
3. N — H. Q.
7. 3 — O. 1.
3. N — G. R.
6. 3 — M. P.
2. M — F. Q. 6.
11. 2 — B. F.
12. 7 — F. M.
7. 3 — D. H.
3. Q — M. 4.
8. Q — C. G.
(*) 10. 6 — R. 4.
14. 10 — 4. 7.

(**) 6. 3 — L. O.
9. 5 — O. 6.
Q. M — G. P.
3. L. A — 6. 11.
15. 6 — 7. 11.
A. E — 11. 14.
E. L — 14. 11.
6. 2 — 11. 6.
L. O — *si vince.*

(*) Contro L, O, giucherai il 6, 3 e tirerai col Q, N.

(**) S'egli va con G, N, presentagli il 2, O, poscia tiragli a tre col 10, 5 e guadagnerai la partita.

3.ª *Variazione.*

7. 3 — G. N.
12. 7 — D. G.
2. P — I. O.
6. 2 — O. 6.
11. 2 — F. M.
Q. F — B. M.
2. O — M. 2.
O. F — C. L.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. O. F — *vinta.*

4.ª *Variazione.*

12. 7 — N. R.
9. 5 — 4. 8.
P. M — L. O.
5. 2 — C. G.
10. 5 — 1. 10.
14. 5 — G. P.
3. L. C — O. 1.
6. 3 — 1. 10.
13. 6 — E. L.
Q. N — H. Q.
3. N — L. O.
6. 3 — O. 6.
11. 2 — B. E.
C. F — D. H.
3. Q — *marcia.*

2.ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA L, O.

LA NACCHIANTI.

Dall'abate Nacchianti da Corsica le seguenti partite ne' vecchi scritti portavano il nome di *Giocata del Córso*: la quale abbiam dovuto così rammendare e ampliare, come ora ad altrui studio facciam divulgata.

7. 3 — L. O.
5. 2 — M. Q.
12. 7 — E. L.
16. 12 — A. E.
3. P — L. 3.
7. P — O. 1.
2. O — I. 2.
(*) 6. O — F. L (1).
O. F — C. L. 3.
11. 7 — B. F.
7. P — F. L.
9. 5 — L. 5.
5. 2 — E. I.
2. P — G. M (2).
P. G — D. M.
8. 4 — Q. 8.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. Q. F — *vinta.*

(*) Ad E, I risponderai O, L e P, L per far dama e vincere.

1.ª *Variazione.*

6. O — N. R.
O. I — F. M.
10. 6 — M. 2.
6. O — C. F.
(*) 12. 7 — G. M.
13. 10 — D. G.
10. 6 — E. L.
☞ 7. 3 — G. N.
11. 7 — Q. 4 (*a*).

8. Q — M. 4. 11.
14. 7 — 1. 5.
9. 2 — L. 1.
3. P — 1. 5.
2. O — 5. 10.
P. L — F. M.
L. F — 10. 14.
F. C — M. Q.
C. G — R. 4.
G. R — 4. 11.
R. 4 — Q. 3.
6. Q — 14. 10.
15. 6 — 10. 3. N.
O. L — *patta.*

(*) Di contro E, L, sottodarai lo I, E per iscroccare col 7, 4.

(*a*)
11. 7 — M. P.
15. 11 — P. 2.
I. E — B. I.
7. 4 — R. 7.
11. 4. M. B — 2. 11.
O. F — *si vince.*

☞ Se al 7, 3 volessi tu dare a mangiamento lo I, E, non ti verrebbe mal giuoco: dacchè s' egli quindi, a impedirti la dama, barattasse con 1, 5, ti rimarrebbe il tiro a tre con 2, P e 7, 4.

2.ª *Variazione.*

2. P — 3. 7.
12. 3 — Q. 6.
10. 3 — G. M.
P. G — D. M.
14. 10 — N. Q.
3. N — H. Q.
10. 5 — 1. 10.
13. 6 — M, P.
15. 11 — I. O.
11. 7 — P. 2.
7. 4 — *patta perfetta.*

3.ª GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA L, O.

Questa e la vegnente giocata danno esempio del come le partite fra giocatori alcuna volta si asserragliano e intrecciano: della qual maniera di consertar le pedone all'aringo produrremo nell'innalzamento del sinistro quadrato non pochi esempi. Esse due qui si allogano, perchè hanno difetto nell'ordine che, ad avere assicurata la *meta*, esordiar dovrebbe per M, Q, innanzi di voltar per L, O iniziante partita.

7. 3 — L. O. ⟶
5. 1 — O. 2.
6. O — I. 2.
10. 6 — E. I.
6. O — I. 2.
3. P — A. E.
☞ 12. 7 — N. Q.
16. 12 — Q. 3.
1. O — H, N.
13. 10 — N. Q.
10. 5 — F. L.
O. F — C. L.
(*) 5. 1 — 3. 6.
7. 3 — G. N.
P. G — D. M.
12. 7 — E. I.
7. 4 — N. R.
3. N — R. 7.
11. 4 — L. P.
4. Q — M. 4.
8. Q — *vinta.*

☞ La mossa N, Q in questa circostanza non è favorevole all'avversario: imperocchè s'e' facesse in quella vece lo N, R potrebbe vincere, siccome è insegnato nella

6.ª *Giocata elementale di contromossa verso* L, P.

(*) Al B, F o D, H risponderai 9, 5 e 7, 4; e tua sarà la vittoria.

4.ª GIOCATA ELEMENTALE.

SOPRA LA RISPOSTA L, O.

7. 3 — L. O.
5. 1 — O. 2.
6. O — I. 2.
10. 6 — E. I.
6. O — I. 2.
3. P — A. E (1).
1. O — N. R.
P. L — E. P.
8. 4 — R. 7.
12. 3. L — M. P.
14. 10 — G. M.
10. 5 — H. N.
5. 1 — 2. 5.
9. 2 — P. 5.
O. I — F. O.
1. L — M. P.
L. E — N. Q.
E. A — P. 3.
11. 7 — 3. 12.
16. 7 — C. G.
A. E — G. N.
E. L — N. R.
L. O — Q. 4.
7. 3 — 4. 7.
O. 2 — 5. 9.
2. 5 — R. 4.
5. 10 — 4. 8.
10. 14 — 7. 12.
14. 11 — 12. 16.
11. 7 — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

3. P — N. R.
13. 10 — A. E.
P. L — E. P.
8. 4 — R. 7.
12. 3. L — F. O.
1. L — M. P.
10. 6 — 2. 5.
9. 2. M — G. P.
6. 3 — P. 7.
11. 4 — *vinta.*

GIOCATA ELEMENTALE

SOPRA LA RISPOSTA I, O.

7. 3 — I. O.
5. 1 — E. I.
9. 5 — M. P (1).
8. 4 — P. 7.
12. 3 — N. R (2).
4. Q — G. N.
5. 2 — R. 4.
16. 12 — N. R.
12. 7 — F. M (3).
Q. F — B. M.
3. Q — C. F.
7. 3 — 4. 7.
11. 4 — R. 7.
3. P — M. 4.
P. E — A. L.
2. P — L. 3.
1. L. C — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

9. 5 — N. R.
3. Q — M. 4.
8. Q — G. M (*a*).
12. 8 — M. 4.
(*) 8. Q — F. M.
Q. F — B. M.
16. 12 — H. N.
12. 7 — M. Q.
7. 3 — R. 4.
11. 7 — 4. 11.
14. 7 — D. H.
15. 12 — C. G.
5. 2 — Q. 4.
7. R — G. M.

R. G — M. Q.
3. N — H. Q.
2. P — L. 3.
1. L — I. O.
12. 7 — 3. 12.
6. 2 — O. 6.
10. 3. N — *vinta*.

(*) Se ti vien mosso D, G ovvero C, G, rispondi con Q, N e 6, 2.

(*a*)

8. Q — F. M.
Q. F — B. M.
12. 7 — M. P.
16. 12 — C. F.
13. 9 — H. N.
12. 8 — F. M.
6. 3 — M. Q.
10. 6 — G. M.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — D. H.
7. 4 — R. 7.
11. 4 — N. R.
3. N — H. Q.
15. 11 — R. 7.
11. 4 — L. P.
1. L — P. 5.
L. F — 5. 9.
F. C — 9. 13.
C. F — 13. 10.
4. R — 10. 3.
8. 4 — Q. 8.
F. Q. 6 — *si vince*.

2.ª *Variazione*.

12. 3 — N. Q.
4. M — G. P. 7.
11. 4 — F. M.
5. 2 — C. G.
16. 12 — H. N (*a*).
12. 7 — N. R.
15. 11 — D. H.
7. 3 — R. 7.
11. 4 — G. N.
4. R — N. Q.
3. N — H. Q.
R. N — Q. 4.
2. P — M. 2. 11.
14. 7. R — O. 2.
13. 9 — L. P.
10. 5 — 2. 6.
5. 2 — P. 5.
9. 2 — B. F.
N. G — F. M.
G. C — M. Q.
C. F — 6. 10.
F. L — Q. 4.
L. O — 10. 13.
2. P — *si vince*.

(*a*)

16. 12 — M. Q.
4. M — G. P. 5.
9. 13 — H. N.
9. 2 — N. Q.
12. 7 — D. H.
15. 12 — H. N.
2. P — L. 3.
1. L — N. R.
7. P — R. 4.
12. 7 — 4. 11.
14. 7 — *si vince*.

3.ª *Variazione*.

12. 7 — 4. 8.
7. 4 — R. 7.
11. 4 — D. G.
4. R — F. M.
Q. F — B. M.
14. 11 — M. Q.
3. N — H. Q.
2. P — L. 3.
1. L — I. O.
11. 7 — 3. 12.
L. F — C. L.
6. 2 — O. 6.
10. 3. N. C — *vinta*.

Qui si lasciano gli elementali giuochi intavolati sopra le sette risposte, che dall'avversario recisamente far si possono. Or giusta nostra promissione uniremo a questi pur quelli cui forzati siamo di secondare per contromossa, quando il rivale abbia per eletta pedona o per vinta partita il diritto di muovere prima e dare alle tese insidie la traccia o posta ch'e' vuole.

E avrai notato, uom che apprendi questo nobile giuoco, come per noi non siasi fatta latitudine di badaluccare con l'avversario in tante varietà di pugnazzi per quante egli con suo malo evento potea cimentarti. Il che facemmo tra perchè sarebbesi troppo allungata nostra materia in avvisaglie assai facili a superare, bastando solo a principio lo essere informati dei buoni avviamenti generali di destra, sinistra e di fronte ad offendere i poco scorti difensori e da fiacchi oppønitori difendersi; e perchè ne' vasti e acuti azzuffamenti mossi per la elevazione e lo astallamento de' quadrati operatori, di che trattasi nell'appresso volume, sarai ammaestrato sì forte che tutto lo anteposto giuoco reputerai allora di picciolissima lieva.

CAPITOLO QUINTO.

DELLE GIOCATE ELEMENTALI DI CONTROMOSSA.

Avvegnachè il rispondere alle partite di un rivale sia tutta altra cosa dal proporre a lui le medesime, perchè nel secondo caso l'uomo offende altrui per la banda ch'e' si propone; ma nel primo egli assoggettasi come al buon metodo di saputo avversario, così al capriccio e svagolato talento, nell'andatura de' pezzuoli, di chi muove a fortuna sparpagliando da ogni lato dello scacchiere le tacche senza avere innanzi concetto il fine a cui farle intendere: così ammoniamo qui lo intelligente di dama, che ora non registreremo opposte partite de' tali uomini che ordinatamente avviano le pedone sul campo, poichè le grandi prove de' bassi ed alti quadrati a questo uopo forniscono materia abbondevole; ma daremo acconce regole di contromossa o risposte bene atte a repugnare gli scompigliati andamenti nemici e a segnar certa norma generale del come volgere si abbia il cammino e schifare le urtate, asserragliar nostro campo

e fiaccare lo avverso nel debole corno, ovvero abbiasi a difilare e drizzar le pedone per tirare altrui di forza, tuttochè rispondendo sostenere dobbiam sua broccata, all'ordine de' movimenti per noi statuiti in addietro ad annientare sue posse.

1ª GIOCATA ELEMENTALE

DI CONTROMOSSA VERSO N, Q.

—— — N. Q.
7. 3 — H. N.
12. 7 — I. O.
5. 1 — E. I.
10. 5 — M. P (1, 2).
5. 2 — P. 5.
9. 2 — G. M (3).
16. 12 — B. E.
13. 10 — D. H (4, 5).
8. 4 — Q. 8.
3. Q — N. 3.
7. P. G — C. N.
2. P — L. 3.
1. L. C — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

10. 5 — B. E.
5. 2 — L. P.
3. L — E. P. 5.
1. L — F. O.
9. 2 — A. E.
7. 3 — E. L.
13. 9 — D. H.
16. 12 — N. R.
3. N — H. Q.
12. 7 — L. P.
9. 5 — O. 1.
8. 4 — Q. 8.
6. 3 — 1. 10.
14. 5 — G. N.
3. L — N. Q.
5. 1 — Q. 4.
L. E — C. F.
1. O — M. Q.
E. A — F. M.
A. E — M. P.
2. M — I. 2.
E. L — 2. 5.
L. O — 5. 10.
O. 2 — 10. 13.
2. 6 — 13. 9.
M. F — 9. 5.
F. C — 5. 9.
7. 3 — *vinta.*

2.ª *Variazione.*

10. 5 — B. E.
5. 2 — D. H.
13. 10 — N. R.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 4.
8. Q — M. 4.
3. Q — 4. 7.
11. 4 — R. 7.
15. 11 — 7. 12.
16. 7 — G. M.
Q. N — M. Q.
7. 3 — Q. 4.
11. 7 — 4. 11.
14. 7 — F. M.
9. 5 — M. Q.
N. H — Q. 4.
7. R — C. F.
3. Q — *vinta.*

3.ª *Variazione.*

9. 2 — F. M.
13. 10 — M. P.
2. M — G. P.
10. 5 — B. E.
8. 4 — Q. 8.
6. 2 — O. 6.
11. 2. M — L. P.

3. L — E. P.
14. 11 — N. Q.
11. 6 — A. E.
6. 2 — Q. 3.
M. F — C. L.
2. M — 3. 12.
16. 7 — I. O.
7. 3 — E. I.
3. Q — *vinta.*

4.ª *Variazione.*

13. 10 — L. P.
3. L — E. P. 5.
1. L — F. O.
10. 1. L — N. R.
7. 3 — D. H.
3. N — H. Q.
12. 7 — *vinta.*

5.ª *Variazione.*

13. 10 — D. G.
10. 5 — L. P.
3. L — E. P.
1. L — F. O.
8. 4 — Q. 8.
6. 3 — O. 6.
11. 2 — M. Q.
2. M. D — Q. 6.
7. 3 — 6. 10.
12. 7 — N. R.
5. 1 — 10. 13.
3. Q — 13. 10.
D. H — 10. 6.
(*) Q. N — C. F.
N. G — F. L.
G. C — L. P.
C. F — P. 2.
(**) F. M — 2. 5.
M. Q — 6. 2.
7. 3 — 5. 9.
Q. 4 — 9. 13.
3. Q — *si rimane con vantaggio a vincere partita.*

(*) S'e' muove il 6, 3, dàgli a mangiare 7, 4 ed N, G.

(**) Contro a 6, 3, va con M, Q.

Troverai altro modo di combattere la sortita di N, Q nella seconda Giocata di contromossa sopra i quadrati bassi al fine dell'Opera.

2ª GIOCATA ELEMENTALE.

DI CONTROMOSSA VERSO M, P.

—— — M. P.
7. 4 — G. M (1).
4. R — N. Q.
12. 7 — C. G.
7. 4 — P. 3.
5. 2 — L. P.
9. 5 — F. L.
16. 12 — H. N.
11. 7 — L. O.
15. 11 — O. 1.
13. 9 — B. F.
2. O — I. 2.
6. O — E. I.
5. 2 — P. 5.
7. P — I. 2.
10. 6 — 5. 10.
6. O — M. 2.
☞ 4. M. B — 10. 13.
B. F — 13. 10.
O. I — 10. 6.
12. 7 — 6. 15.
I. E — A. L.
F. O. 6 — *vinta.*

☞ Se a questo punto vuoi mangiare con 14, 5, P, ti verrà buona partita, siccom' è questa:

14. 5. P — Q. 3.
P. L — F. M.
4. Q — M. 4.
8. Q. H — G. M.
O. I — M. P.

I. E — P. 2.
E. B — 3. 6.
11. 7 — 6. 11.
B. F — 11. 15.
12. 8 — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

7. 4 — N. R.
4. Q — G. N.
5. 2 — N. 3.
6. Q — P. 5.
9. 2 — C. G.
12. 7 — G. M.
16. 12 — M. 4.
8. Q — L. O.
11. 6 — E. L.
12. 8 — D. G.
6. 3 — O. 6.
Q. N — H. Q.
3. N. C — *vinta.*

3ª GIOCATA ELEMENTALE

DI CONTROMOSSA VERSO L, P.

—— — L. P.
8. 4 — N. R.
6. 2 — E. L.
12. 8 — A. E.
11. 6 — G. N.
6. 3 — N. Q.
3. N — H. Q.
(*) 10. 6 — C. G.
5. 1 — P. 5.
(**) 9. 2 — G. N.
15. 11 — L. P.
13. 9 — P. 5.
9. 2 — E. L.
2. O — I. 2.
6. O — L. P.
O. L — F. O.
1. L — P. 2.
L. F — 2. 5.
F. C — 5. 9.
C. G — Q. 3.
G. P — 3. 12.
16. 7 — 9. 13.
P. 2 — 13. 10.
7. 3 — R. 7.
11. 4 — B. E.
4. R — E. I.
R. G — D. M.
8. 4 — 10. 13.
3. Q — *vinta.*

(*) Al D, G darai il 6, 3 e 4, Q.
(**) Contro D, H alzerai il 7, 3.

4ª GIOCATA ELEMENTALE

DI CONTROMOSSA
VERSO IL MEDESIMO L, P.

—— — L. P.
7. 3 — P. 7.
12. 3 — E. L.
16. 12 — A. E.
12. 7 — N. Q.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 4 (1).
8. Q — M. 4.
5. 1 — G. M.
10. 5 — 4. 8.
11. 7 — D. H.
5. 2 — H. N (2).
14. 11 — N. R (3).
13. 10 — C. G.
10. 5 — G. N.
2. O — I. 2.
5. P. G — *vinta.*

1.ª *Variazione.*

7. 3 — G. N.
5. 1 — M. P.
9. 5 — P. 7.
11. 4. M — F. Q.
5. 2 — N. R.
14. 11 — C. G.
6. 3 — Q. 6.

10. 3 — G. M.
13. 10 — D. H.
10. 6 — M. Q.
3. N — H. Q.
11. 7 — B. F.
15. 11 — F. M.
2. O — I. 2.
6. O. F — M. P.
11. 6 — E. I.
F. C — P. 2.
6. O — I. 2.
C. G — 2. 5.
G. M — *vinta.*

2.a *Variazione.*

5. 2 — M. Q.
3. N — H. Q.
7. 4 — F. M.
14. 11 — L. P.
11. 7 — P. 5.
9. 2 — C. G.
7. 3 — G. N.
4. R — Q. 4.
R. G — 4. 7.
(*) G. C — 7. 12.
C. F — 12. 16.
F. Q — 16. 12.
Q. 4 — E. L.
2. P — *vinta.*

(*) Di contro a 7, 11, muovi 2, P.

3.a *Variazione.*

14. 11 — M. P.
2. M — F. Q.
9. 5 — C. G.
5. 2 — B. F.
7. 4 — F. M.
12. P — M. 2.
4. M. D — 2. 5.
6. 2 — N. R.
11. 7 — 5. 9.
D. G — *vinta.*

5a GIOCATA ELEMENTALE

DI CONTROMOSSA
VERSO IL MEDESIMO L, P.

Per questa contromossa Mariano Caporali battè il giuoco, internato col 3 al 6, di certo Don Paolo che, alla mia venuta a Roma nel 1804, era già travecchio uomo e giocatore di lunga esperienza. Nondimeno, seco lui affrontandomi in casa Romualdo Chiari, potei combattere l'antico suo metodo che a' deboli apparecchi del Colonnese, dello Spezialetto e del Soldato per lo più rappiccavasi. Questa gli anziani dicevano *Giocata di don Paolo.*

—— — L. P.
6. 2 — E. L.
7. 4 — P. 3.
5. 1 — A. E.
10. 5 — 3. 6.
12. 7 — L. P.
4. R — N. Q.
14. 10 — P. 3.
7. P — Q. 3.
1. O — F. L.
O. F — C. L.
(*) R. N — G. R.
P. G — D. M.
2. P — M. 2.
5. P — L. O.
11. 2 — O. 6.
P. M — *si vince.*

(*) S'e' mangia con H, N, tiragli coll'11, 7 e avrai guadagnato.

6a GIOCATA ELEMENTALE

DI CONTROMOSSA
VERSO IL MEDESIMO L, P.

Questo è un controgiuoco alla 3a *Giocata elementale sopra la ris-*

posta L, O, in addietro descritta. Consulterai quella e ti appiglierai alla buona disposizione di questa.

Giocata d'intreccio per due baratti.

—— — L. P.
7. 4 — N. R.
4. Q — M. 4.
8. Q — G. M.
12. 8 — M. 4.
8. Q — P. 3.
16. 12 — E. L.
(*) 5. 1 — A. E.
9. 5 — D. G.
5. 2 — R. 4.
2. P — G. N.
11. 7 — 4. 11.
14. 7 — N. R.
6. 2 — C. G (1).
(**) 15. 11 — F. M.
Q. F — B. M.
1. O — L. 1.
10. 5 — 1. 10.
13. 6. Q. F — *vinta.*

(*) Se tu qui facessi 5, 2, avresti la mala rotta della 3ª *Giocata elementale sopra la risposta* L, O.

(**) Verso G, N procederai con 11, 6 per chiudere tutto il giuoco.

1.ª *Variazione.*

6. 2 — F. M.
Q. F — B. M.
P. G — C. N.
7. 3 — L. 3.
2. P — R. 4.
12. 7 — 3. 12.
15. 8. Q — N. 3.
10. 6 — 3. 10.
13. 6 — H. N.
6. 2 — N. Q.
1. O — Q. 3.
O. L — 3. 6.
L. A — *vinta.*

7ª GIOCATA ELEMENTALE

DI CONTROMOSSA VERSO IL MEDESIMO L, P.

Altra giocata d'intreccio per solo un baratto.

—— — L. P.
7. 4 — N. R.
4. Q — M. 4.
8. Q — P. 3.
☞ 11. 7 — F. L.
7. P — L. 3.
5. 2 — E. L.
9. 5 — A. E (1, 2).
Q. M — G. P.
2. M — C. G.
6. Q — G. P.
Q. M — I. O.
5. 1 — O. 2.
12. 7 — H. N.
15. 12 — N. Q.
1. O — L. 1.
7. 3 — P. 7.
12. 3. N — E. L.
N. G — 2. 5.
G. C — L. P.
C. F — *vinta.*

☞ Se giucar vuoi a questo luogo col 5, 2, avrai siffatta partita:

5. 2 — E. L.
9. 5 — A. E.
5. 1 — R. 4.
12. 8 — G. N.
15. 12 — N. R.
12. 7 — 3. 12.
16. 7 — D. G.
6. 3 — G. N.
10. 6 — C. G.
2. P — I. O.

13. 9 — F. M.
Q. F — B. M. 2.
8. Q — E. I.
14. 10 — G. M.
Q. F — N. Q.
3. N — H. Q.
7. 3 — Q. 4.
10. 5 — *vinta*.

1.ª *Variazione*.

9. 5 — B. F.
2. P — A. E
P. M — G. P.
6. 2 — *vinta*.

2.ª *Variazione*.

9. 5 — C. F.
5. 1 — G. M.
12. 8 — M. 4.
6. Q — D. G.
10. 6 — G. M.
6. 3 — 4. 7.
8. 4 — A. E.
13. 9 — M. P.
2. M — H. N.
Q. H — F. Q. 6.
H. D — L. P.
D. G — *vinta*.

CAPITOLO SESTO.

DELLA GIOCATA VICENDEVOLE E DELLA GIOCATA CHIUSA.

Vengono ultime nell' elementale trattato pratico della Dama tre giocatelle, di cui la prima detta è *vicendevole* dal ritrovarsi per variati movimenti i due giocatori in una eguale postura di rotellette; e la seconda e terza diconsi *chiuse* dallo essersi così avvicinate e strette sul campo le pedine da' giocatori, che l'un d'essi resta senza poter più muovere e l'altro vince.

1ª GIOCATA.

LA VICENDEVOLE.

7. 3 — L. P.
3. L — E. P.
12. 7 — A. E.
16. 12 — E. L.
7. 4 — N. Q.
6. 2 — P. 3.
2. P — M. 2.
5. P. E — 3. 6.
10. 3. N — G. R. 7. 16.
E. A — *eguale astallamento di pezzi a impattare*.

2ª GIOCATA.

CHIUSURA A TRIANGOLI.

8. 4 — N. R.
6. 3 — I. O.
5. 1 — O. 2.
10. 5 — M. P.
4. Q — G. N.
12. 8 — E. I.
13. 10 — I. O.
10. 6 — B. E.
15. 12 — E. I.
8. 4 — C. G.
12. 8 — G. M.

14. 10 — A. E.
16. 12 — D. G.
Partita chiusa dall'avversario, per conseguente dal giocatore perduta.

3ª GIOCATA.

CHIUSURA A QUADRATO E TRIANGOLO.

7. 3 — M. P.
11. 7 — N. R.
3. Q — L. O.
6. 3 — F. L.
5. 1 — O. 2.
10. 5 — G. N.
8. 4 — I. O.
(*) 14. 11 — C. F.
13. 10 — D. G.
10. 6 — G. M.
12. 8 — E. I.
16. 12 — A. E.
Chiusa e perduta.

(*) Se al 14, 11 ricusi la costruttura del quadrato e ti determini a formare il triangolo contro il quadrato, vincerai, perchè all'avversario rimane su la base un pezzuolo ch'e' non può muovere. Dunque se alla vece del 14, 11 farai 15, 11 te ne rileva siffatto giuoco:

15. 11 — C. F.
13. 10 — D. G.
10. 6 — G. M.
14. 10 — E. I.
12. 8 — A. E.
16. 12 — *così tu chiudi e vinci sul tuo compagno partita.*

Ma s'egli, accortosi in tempo del tuo cambiamento a sè dannevole, t'imita nel triangolar le pedone, perderai di mossa, siccome nella precedente giocatella a triangoli fu dimostro. Per converso, ov'egli faccia il tuo 15, 11 col B, F, mentre costruisci col 14, 11 il quadrato, allora perderai sì, che all'avversario anche una mossa trabonderà.

14. 11 — B. F.
13. 10 — C. G.
10. 6 — G. M.
12. 8 — D. G.
16. 12 — E. I.
Perduta con restare all'avversario soperchia la mossa A, E, *siccome ti avea prenunciato.*

Nulla più ne rimane a descrivere in quanto agli elementi del giuoco di Dama; e solo per chiudimento del primo volume darò un'articoletto a spiegare la partita del *Solitario*, operata con varia stazione di pezzi sopra il nostro scacchiere da molti.

CAPITOLO SETTIMO ED ULTIMO.

DELLA PARTITA DEL SOLITARIO.

Suol farsi ne' ritrovi delle oneste e gentili persone su lo scacchiere certo giuoco piacevole che detto è il *Solitario* perchè da solo a solo si giuoca, e in questo consiste, che una con altra tutte le pedone si mangino a modo che unica, la preda-

trice da ultimo, sopra la tavola si rimanga. Se ciò potesti ottenere, la partita hai vinta, se nò, la partita è di lui che di contro al tuo giocar pose sorte. Si hanno ad allogar le pedone del Solitario, bianche e nere frastagliatamente, dalla diagonale A, 16 sino al destro biscacco D, H per quante linee da quella a questo si abbreviano; nelle quali capendo sole venti rotelle, si disporranno le quattro altre di costa a quelle sopra la *spina* 2, 6, 11, 15. Per siffatta guisa le pedone attelate, comincierai le presure dove più ti è in piacere, sì veramente che serbi certa regola a poterle tututte predare. Il perchè cercherai non solo di scantonare i pezzuoli, ma di unirli altresì il più che tu possa in mezzo lo scacchiere, schifando lo assembramento loro per figure inconsumabili. A dartene esempio dico che il triangolo formato dalle pedine 5, 2, P, 3, 7, 6 non si distrugge per mangiamenti; imperocchè due rotelle, per qualunque verso proverai di far ruba, ti soperchieranno. Fuggirai parimente dal malo incontro del quadrato chiuso 10, 2, 3, 11, 6 che non è capevole di compiuto scioglimento per le presure. E se ottimo è il quadratello 5, 2, 6, 10 che si sviluppa e si annulla per 5, P — 10, 3 — P, 7, è pessimo il quadratone O, L, F, M, Q, 3, 6, 2, P, di nove taccherelle composto, che non si puote per prede annientare. La quale pessimità è rimossa quando e' sia mozzato di una punta od angolo, siccome del 6 nell'allegato esempio, dacchè in allora il quadratone compiutamente per queste mosse divoratrici invanisce. Q, 6 — L, 1 — 6, O — 1, L — M, 2 — F, O, 6.

Considerate e messe in uso di giuoco siffatte cose, non avrai di che temere faccendo partita per vincere, tuttochè non sia cotale operazione sì agevole come apparentemente si mostra. Per la qual cosa mi è piaciuto di allibrar due partite a guida e norma de' giocatori, nella prima delle quali guardato ho certo metodo a poter essere tenuto a memoria, cioè che nello scantonamento delle rotellette, queste si accentrassero allo scacchiere per informare il sopraddetto quadratone, smozzato della punta 6, e poi si abbreviassero e strignessero nel quadratello consumabile per mangiamenti. Ma nella seconda partita avrai una di quelle scombujate e sparpagliate maniere, del cui novero non si tien nè si ha conto.

E innanzi apprendi che niun'obbligo strigne il giocatore del Solitario a predare un sol pezzo per volta, ma si puot'egli a piacere furarne due e tre di seguito, quando se gli affronti il destro di tanto per regolati salti adempiere. Tuttavia, a cessare quistioni in levando a un tratto varj pezzuoli, è bene sola una con altra rotella sormontare e via torre di tavola: imperocchè niun dubbio di tranello per questa via susciterai in chi scommette contro essa partita che informando e sciogliendo vai. Ciò anteposto, fanne esercizio per questi esempj:

PRIMA PARTITA

DEL SOLITARIO.

F — O.
A — L.
Q — F.
B — M.
H — Q.
C — N.
Q — F.
R — G.
D — M.
8 — Q.
11 — 4.
16 — 7.
4 — 11.
3 — 10.
15 — 6.
(*) 10 — 3.
Q — 6.
L — 1.
6 — O.
(**) 1 — L.
F — O.
M — 2.
O — 6.

Vinta.

(*) Ecco il quadratone spuntato.
(**) Questo è il quadratello.

SECONDA PARTITA

DEL SOLITARIO.

7 — 14.
16 — 7.
F — O.
A — L.
Q — F.
B — M.
8 — Q.
M — 4.
4 — 11.
14 — 7.
3 — 12.
15 — 8.
D — M.
R — G.
C — N.
H — Q.
M — 4.
8 — Q.
P — 5.
L. 1. 10. 3. N.

Vinta.

Nè sarà disconvenevole avere per ultima mossa con tiro a più rotelle disciolta partita; tuttochè tra mezzo il giuoco sia miglior cosa uno dopo altro mangiar distinti i pezzuoli.

Ora che descritto abbiamo tutto ciò che approda alla buona pratica del giucare a Dama tanto per rispetto a' tiri e alle par-

tite che ne procedono, quanto per rapporto alle giocate elementali che aprono la via a repugnare i movimenti irregolari e fantastici che far si possono da' poco valenti opponitori, entreremo in aringo a trattare del grande giuoco di dama, che il *giuoco de' quadrati* o *delle quattro basi* addimandasi: giuoco vastissimo e forte, giuoco necessario a conoscersi e sapersi da chi tavolar vuole con sicurezza cimentandosi con sagaci, saputi e fini avversarj, il cui lungo uso del giucare feceli ne' più validi opponimenti e nelle più cupe insidie dottori. Impertanto chiuderò il primo volume pregando i sagacissimi giocatori a non reputare infallibili queste mie regole nè non capevoli di rammendatura e perfezionamento: giacchè sono esse il rilievo di autunnali ozj da molti anni e da molte brighe interrotti, nè ho loro data sì grande cura che bastar potesse a farle e divulgarle scevere di eccezione. Il perchè procacceranno elli medesimi di abbreviare, allungare e accomodare le varie giocate secondochè la buona loro esperienza e l'acuto ingegno alla onesta e divertevole opera li dispone; mentre imploro la cortesia de' giocatori a voler meco ascendere alla sublime parte del nuovo trattato, dove si divisa come gli alti e bassi quadrati, costrutti con arte su lo scacchiere, potentemente lavorino.

FINE DELLA SECONDA PARTE
E DEL PRIMO VOLUME.

IMPRIMATUR.

FR. DOMINICUS BUTTAONI ORD. PRÆD.
SAC. PAL. APOST. MAGISTER.

IMPRIMATUR.

ANT. PIATTI ARCHIEP. TRAPEZUNT.
VICESGERENS.

ROMA

MDCCCXXXVII.

Si vende in Roma da Vincenzo Massimini
in piazza di Pasquino n. 81.

bajs 60.

saldato